NA HACK CD-U Soldier of Fortune • Shogun: Total War • Imperium Galactica II • Rune (promo animacija)
Dirt Track Racing • Fish's Revenge • Ford Racing • GearHead Garage • Rising Sun: Pacific Front • Tower of the Ancients

HACKER

Broj 58 bez CD-a

Cijena: 24,90 Kn

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

NOX
THE SIMS
MESSIAH
FF VIII

SPECIJALNI IZVJEŠTAJI

Lucas Arts
Kakva je budućnost tvrtke nakon vala ostavki?

Dungeons & Dragons
Službeno je! Snima se film po poznatom RPG serijalu

ISSUE 58 FEBRUARY 2000
28 DEN, 900 SIT, 8 KM

NAJAVLJUJEMO Superbike 2000 • Command & Conquer - Renegade • F1 2000 • Tiberian Sun: Firestorm
Need for Speed: Motor City • Halo • Might & Magic 8: Day of the Destroyer • Decay • Metal Fatigue • Gunlok • Duke Nukem Forever

POGLED U BUDUĆNOST

PENTAGRAM ECOM

COMPUTERS

USRobotics

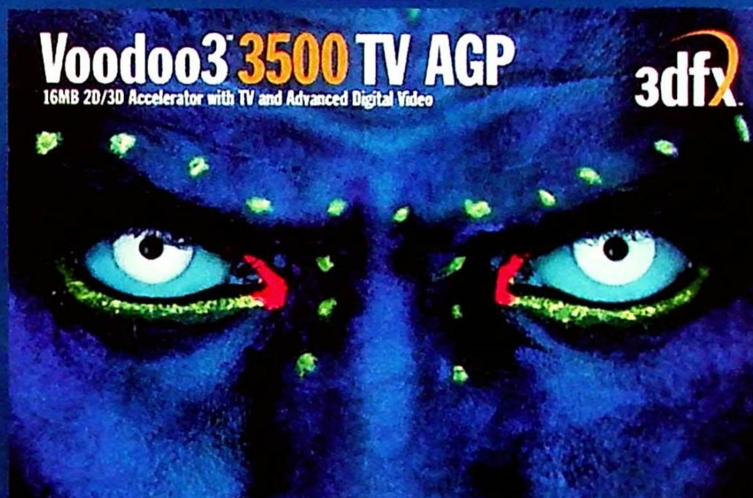
KREDIT


MJESECA

TOSHIBA



PENTIUM II 366
CELERON A PPGA
MULTIMEDIA
PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
PU 366 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
A S3 SAVAGE 4 3D 8 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105S, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 52X CREATIV
MIDI TOWER ATX
MIŠ + PODLOŽAK
4999,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
MJESECI-RATA 567,00 KN+PDV





PENTIUM II 400
CELERON A PPGA
MULTIMEDIA
MB PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 400 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
VGA S3 SAVAGE 4 3D 8 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105S, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 52X CREATIVE
MIDI TOWER ATX
MIŠ + PODLOŽAK
5081,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
12 MJESECI-RATA 572,00 KN+PDV


YAMAHA



CREATIVE
CREATIVE LABS

WWW.PENTAGRAM-ECOM.HR

DOPLATA :
32 NA 64 MB DIMM S-DRAM - 299 Kn +PDV
AGP ASUS V3800 TNT2 MAGIC+TVOUT 16 MB - 499 Kn+PDV
FAX/MODEM INTERNI MOTOROLA ČIP V90 - 199 Kn + PDV



PENTIUM II 466
CELERON A PPGA
CINEMA-DVD
PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
PU 466 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
AGP RIVA 128ZX+TV OUT 8 MB
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105S, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
DVD ROM 8X/40X ASUS E 608
MIDI TOWER ATX
MIŠ + PODLOŽAK
5877,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
2 MJESECI-RATA 661,00 KN+PDV







PENTIUM III 550
CINEMA-DVD
MB PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU PENTIUM III INTEL 550+COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
AGP RIVA 128ZX+TV OUT 8 MB
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105S, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
DVD ROM 8X/40X ASUS E 608
MIDI TOWER ATX
MIŠ + PODLOŽAK
7993,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
12 MJESECI-RATA 899,00 KN+PDV

EPSON


HEWLETT PACKARD

AGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 916 94, 61 916 98, 61 916 99 FAX:01/61 916 85
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 347 245

Velika nagradna



Poklanjamo
najnoviji



ISSA
FILM I VIDEO

Sudjelujte u nagradnoj igri Issa Film & Videa, Philipsa i Hackera i osvojite najnoviji model Philipsovog DVD playera i kolekciju DVD filmskih hitova u izdanju Issa Film & Videa

Let's make things better.

igra Issa Film & Videa, Philipsa i Hackera

Philips & Issa Film & Video NAGRADNI KUPON

Philips DVD player

i kućnu kolekciju DVD filmova



Kako sudjelovati?

Nagradni kupon izreži i nalijepi na dopisnicu te pošalji na adresu redakcije.

Janus Press d.o.o.

Majstora Radonje 10/I

10000 Zagreb

www.renoprom.hr

e-mail: renoprom@renoprom.hr

RENO PROM

ZAGREB

Gundulićeva 19
tel.: 01/4854 005

SPLIT

Robna kuća Dobri
tel.: 021/380 147

RIJEKA

Krešimirova 14
tel.: 051/335 1









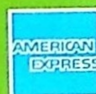








mogućnosti plaćanja







4,6,24 rate

ČEKOVI GRAĐANA
do 6 rata

POTROŠAČKI KREDITI
do 36 rata

Let's make things better.



PHILIPS

VELJAČA 2000.
BROJ 58

HACKER

FEBRUARY 2000.
ISSUE 58

RUBRIKE

NOVOSTI



RECENZIJE





POPIS OGLAŠIVAČA

UVODNIK



Ha, što je ovo?

Jesu li čitatelji Hackera dobili novu urednicu? Još ne, slika Severine je ovdje samo radi oklade koju sam izgubio, a zalog u okladi je bila, eto, slika Severine u ovom uvodniku. Inače, potpisnik ovih redaka ima običaj u desktop svojih Windowsa 2000 stavljati slike koje, recimo to tako, uvijek privuku pozornost "slučajnih prolaznika". Inače, pozorniji čitatelji znaju da je Severina već u prošlom broju "debitirala" u prikazu Windowsa 2000 u pozadini desktopa kojeg smo objavili (i da, to je moj desktop, a ne Patrikov, stoga ga prestanite zadirkivati na newsima).

Privodeći ovaj broj Hackera kraju, postao sam već lagano zabrinut kroničnom nestašicom bilo kakvog dobrog naslova s obzirom da smo u novogodišnjem i siječanjskom broju Hackera ispucali mnoštvo dobrih recenzija. Mislim, svi već znaju da između Nove godine i Uskrsa baš i ne izlaze neki naslovi, no zahvaljujući osobnim kontaktima s izdavačima koje njegujemo već duže vrijeme, uspjeli smo dobiti nekoliko važnih naslova čak i mjesec dana prije njihovog izlaska na tržište.

Ma što ja to pričam? Nox, Messiah, Final Fantasy VIII i The Sims su redom odlični naslovi koje vam nudimo u ovom broju.

I da, riječ je o cjelovitim recenzijama. Ako vas zanimaju "recenzije demoa" (ako takvo što uopće postoji), onda ste zalutali u pogrešan časopis.

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik

Sljedeći broj Hackera potražite kod svih prodavača novina 20. ožujka 2000.

DOBITNICI NAGRADA IZ PROŠLOG BROJA

Melcomp Alan Hlupić iz Zagreba, Tomislav Maras iz Osijeka, Marijan Kostadinović iz Dubrovnika, Mladen Iličković iz Zagreba i Ozren Bunjevac iz Čakovca

HACKER **JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA** IZLAZI MJESEČNO **IZDAVAČ** Janus Press d.o.o. / Majstora Radonje 10/I / 10 000 Zagreb / Tel: ++385 (0)1 3843 600, 3843 772 / Fax: ++385 (0)1 3843 599 / http://hacker.janus.hr / hacker@janus.hr **DIREKTOR** Senka Kušer [senka.kuser@janus.hr] **TEHNIČKI UREDNIK** Tomislav Mijić [tomislav.mijic@janus.hr] **DIREKTOR MARKETINGA** Krešimir Mijić [kresimir.mijic@janus.hr] **GLAVNI UREDNIK** Kristijan Žibreg [chris@janus.hr] **OGLAŠAVANJE** Ines Pancer [ines.pancer@janus.hr] **PRETPLATE** Marijana Jurič [prodaja@janus.hr] **GRAFIČKI UREDNIK** Igor Vranješ [igor.vranjes@janus.hr] **PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK** Željka Mokos / Tomislav Majcenić / Marijan Bačac / Darko Poslek / [dtp@janus.hr] **UREĐIVAČKI KOLEGIJ** Damir Đurović [NOVOSTI] Patrik Pencinger [HARDWARE] Denis Kovačić [HELPLINE] Goran Račić [INTERNET] **SURADNICI** Alan Graf / Berislav Jozić / Damir Rukavina / Goran Račić / Goran Stančić / Igor Duić / Karlo Kolar / Krešimir Lauš / Kristina Jeren / Mario Bošnjak / Mislav Mataija / Tihomir Jauk / Vedran Januš **LEKTORICA** Ankica Derek **REKLAMACIJE I UPITI** Radnim danom od 10 do 14 h **RAČUNOVODSTVO** Nada Delač **UGOVORNA AGENCIJA ZA KONZALTING** INTERMEDIA consulting & management, Petrinjska 11/IV, tel: 431 761, fax: 435 179 [intermedia@zg.tel.hr] **IZRADA FILMOVA** Janus Studio **TISAK** VJESNIK D.D. Slavonska avenija 4, 10000 Zagreb **ISSN** 1330-7126

janus press

PISMA ČITATELJA



Vaših pisama je svakim danom sve više a ako je suditi po količini "umjetničkih radova" morat ćemo, htjeli to ili ne, vrlo skoro otvoriti "Izložbu radova čitatelja". Pustite, dakle, mašti na volju!

PIŠITE NAM

POŠTOM

"Janus Press d.o.o."
(PISMA ČITATELJA),
Majstora Radonje 10/I,
10 000 Zagreb

MAILOM

hacker@janus.hr

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu. Upite vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELP-LINE"). Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike SOS. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.

PISMO MJESECA

Imam prigovor na questove u RPG igrama. U redu, i glupe priče i glupi likovi (čast iznimkama), ali ono što me stvarno živcira su glupi questovi. Zar je doista nužno u jednoj igri imati na milijune questova. Kažete da je bez njih igra nelinearna i da nije realna - ma dajte, molim vas. Prošetajte malo gradom u kojoj RPG igri, onako po kućama. Najveći i najzahtjevniji quest što ćete ga dobiti glasit će otprilike ovako: "E, sinko moj, imaš doli dva kilometra niz ulicu kontejner, bil' mi odnija bacit ovu koru od kivija, a ja ću ti zauzvrat pričati moje priče dok san bila bolničarka u Drugoj kninskoj". Nije mi jasno, stvarno mi nije jasno, gdje svi ti likovi nađu tolike questove (pa oslobodi princezu, pa zakolji vepra, pa napravi klon Čunga Lunge). U redu je da imaš osnovne questove zbog kojih si se upustio u svijet i koji su nužni za odvijanje radnje, ali ne valja pretjerivati. Pametnim programiranjem glavni questovi mogu se načiniti opširnijima, zanimljivijima, dugotrajnijima i kompliciranijima i to je ono što daje realnost. Kad dobijete 250 zadataka koji se isprepliću i koje moraš izvršiti da bi postigao osnovni cilj, mozak ti se smuti i više nemaš pojma bi l' prvo "očistija ili zgnječija jabuku". Uzmimo, primjerice, Dagerfall. Pa ljudi moji, ono je konfuzija bez granica. Dođeš u obični guild (poruka šestogodišnjacima i sličnima koji misle da su igračine - ovo se čita "gild"#, a ne "gajld") i on ti zada deset puta isti zadatak - samo se promijene imena i mjesta glavnih aktera. Eto, rekoh što sam htio, a vi sad smislite pametan odgovor.

Pametan odgovor nemamo, ali imamo nagradu za pismo mjeseca! Ja bih se samo nadovezao na ono o glupostima tipa da ponekad ni samim autorima nije jasna svrha questova, tj. nije jasno koji su questovi primarni i moraju se izvršiti, a koji su "usput" za "boostat" stat pointe. I gdje je nestala umjetna inteligencija i pametno skriptiranje questova i programiranje? Najpoznatije RPG igre na tržištu zbunjuju igrača s desetkom questova odjednom ili "mrtvim točkama" u kojima više nije jasno što treba činiti. A i scenaristima bi se mogao uputiti prigovor: gdje li samo izmišljaju ta krpitična imena gradova i likova, zašto u radnju uvode gomile likova koje nitko ne može popamtiti, tko je ubio Johna Kennedya? U svakom slučaju, potaknuo si zanimljivu temu, a kako je ovaj broj u znaku sve većeg broja najavljenih i izašlih RPG naslova, redakcija ovog časopisa je odlučila tvoju konstruktivnu kritiku na račun ovog žanra pretočiti u specijalni prilog u sljedećem broju Hackera.

Matko Vladanović
Ostravska 7A
51 000 Split



Za dobru i konstruktivnu kritiku namijenili smo i dobru nagradu (kao primjer drugima da nije jednostavno osvojiti nagradu u Hackeru)

VAŠI RADOVI

Dobili smo i od stanovitog Tomislava, 9 godina, pismo u kojem nam je poslao svog "kartonskog" Crva, izrezanog i pobojanog. Kako nam nije poslao ništa drugo, ni pismo ni adresu, objavljujemo njegov uradak pa neka, eto, ostane zabilježen za "vremena koja dolaze"



???

P Znate, jučer me nazvala glasnogovornica "Elextrolix Artonsta" i rekla mi da će (zapravo "prišapnula") dugoočekivani "Tibetion Moon" izaći za samo 9 godina. Zapravo, ta firma je jako mala, upošljava samo 70000 radnika s prosječnom plaćom od 138000 $ na mjesec. Jedina manja firma od ove je "Megasoft".

Stiže još jedan veliki hit iz "Ediosa", "Money Raider" koja će imati izvrsno dizajniranu kutiju. To apsolutno znači da je igra nešto posebno i da ću je kupiti, makar se u njoj nalazio i WC papir F klase.
Ekskluzivno je "Hacker" dobio pravo na kupnju vremenskog stroja kojim će otputovati u 2381., kad bude bila hit igra "Shake 351 incornation" , a mi ćemo imati najsvježiju recenziju u Hrvatskoj.
Skandalozno, netko je ispirio nos u papir, lijepo ga zamotao u prelijepo dizajniranu omotnicu, poslao Hackeru (konkurentna firma "Huckeru") i dobio titulu mjeseca. Danomir Rukavina se vratio iz Sinajske pustinje u kojoj je, kako sam tvrdi, vozio najnovijeg smecha kojem je dao odličnu ocjenu (0.21 %).

Vjeran Marijašević iz Osijeka

O Je l' to sve?

ENCIKLOPEDIJA IGARA 3

P Imam jedna prijedlog: zašto ne biste izdali Enciklopediju igara 3 u kojoj bi bile opisane novije igre poput Tiberian Suna, Starcraft: Brood Wara, Quakea 3, Tomb Raidera 4 itd?

Anđelko iz Zagreba

O Tvoj prijedlog i jedan njemu sličan su trenutačno predmet razmatranja ove redakcije koja će vam uskoro otkriti svoje planove glede toga.

NEMAM 3D KARTICU

P Imam kompjutor, ali nemam 3D karticu koja je potrebna u svim novijim igrama. Zato vas molim da mi objavite imena "boljih" igara za koje dotična nije potrebna.

Viktor iz Svete Nedelje

O Naš savjet: što prije kupi 3D karticu. Naša preporuka je Matrox G-400. Što se tiče igara, pokušaj s RPG-ovima tipa Baldur's Gate, Nox itd., koji su zapravo jedini žanr koji još uvijek nije u cijelosti prešao na 3D grafiku. No, i to se mijenja: pogledaj u ovom broju RPG-ove koje smo najavili pa ćeš vidjeti da se velika većina njih prebacuje u 3D okružje.



Više nema igranja bez 3D kartice. Čak i Bioware, proizvođač poznatog Baldur's Gatea, u svojim novim RPG-ovima prelazi na potpuno 3D okružje. Na slici je Neverwinter Nights, čiju najavu možete pročitati na 22. str.

Obožavam Horned Reapera i intervju s njim je bio odličan! Tko je pričao s njim?"

DRUGO MIŠLJENJE
FIFA 99 JE ZAKON

Rekli ste da se nitko nije požalio na FIFA-u 2000 pa ću se ja požaliti. Naime, otkad je izašla FIFA 2000, FIFA 99 je odmah pala u zaborav i svi je omalovažavaju. Možda se bojim zato što nemam dobru grafičku pa mi grafika nije baš nešto, ali ipak mi je FIFA 99 bolja. FIFA 2000 je možda bolja po igrivosti, ali po realnosti je bolja FIFA 99. To je prva stvar, a druga je da su najavljivali više poteza u novoj FIFA-i, što na kraju baš i nije ispalo istina. Treća glupa stvar je što ne možeš birati stadion na kojem ćeš igrati.

Bojan iz Rijeke



Bojan je mišljenja da je Electronic Arts načinio nekoliko krupnih propusta koji FIFA-u 2000 čine manje igrivom od njenog prethodnika

MUŠKE STVARI

P U pismima iz prošlog broja primjetio sam da neka "likuša" reče da ste vi muški časopis - pa što? Kao da vi nemate pravo ispunjavati svoje želje, a usput i želje muške populacije čitateljstva, a ne ženske?!?!? Iz perspektive te "likuše", valjda bi bilo najbolje da su Brad Pitt ili Leonardo DiCaprio glavni likovi u Tomb Raideru ili Indiani Jonesu - onda bi valjda te igre imale "malo više dostojanstva"? Moja poruka: odigraj koju partiju Tomb Raidera da si smiriš živce, a ako ti je Hacker spolno diskriminirajući časopis - nemoj ga čitati!

O *Hej, hej polako... Kao prvo, ovo uopće nije spolno diskriminirajući časopis. Evo, da bismo to dokazali - objavljujemo slike seks simbola za kojim sada mogu uzdisati i naše obožavateljice (i poneki obožavatelj :-)*





Uskoro i u Hackeru? Pa ne, osim ako ne dobijemo mnogo zahtjeva obožavateljica.

U SLJEDEĆEM HACKERU SPECIJALNI RPG PRILOG

- Pregled svih RPG naslova u izradi
- Ekskluzivni intervjui s ljudima koji stvaraju RPG igre u Virgin Interactiveu, Electronic Artsu, Activisionu, Interplayu, Biowareu...
- Redakcijski RPG stručnjaci - Trpimir Šubašić, Zoran Žmirić i Damir Đurović - prenose svoju viziju budućnosti RPG-ova
- Prenosimo što naši čitatelji misle o RPG-ovima.

HACKER JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

ŠTO VI MISLITE?

Redakcija ovog časopisa želi čuti što o RPG igrama misle njeni čitatelji! Ako imate prijedlog za naš posebni RPG prilog u sljedećem broju Hackera, pišite nam na poznatu adresu ili mailajte svoje sugestije na chris@janus.hr. Učinite to već danas!



Samo stvarnost izgleda stvarnije.

Trebate li ručnik? Možemo vam oprostiti što ste pomislili da će vam zatrebati. To je stoga što je prilikom ispisa korišten najsuvremeniji inkjet postupak ispisivanja. Revolucionarna Hewlett-Packard PhotoREt tehnologija preciznog ispisa.



Ne samo da omogućuje miješanje do 29 kapljica tinte na svakoj mikroskopskoj točkici, već to čini i velikom brzinom. Zato ćete, bez obzira koliko vam se žurilo, uvijek dobivati fotografske slike izuzetne kakvoće. Bolje od toga nećete pronaći. Osim, naravno, u samoj stvarnosti.

HP PhotoSmart i DeskJet pisači.



Najnovije slike za Black & White

BLACK & WHITE











Nakon prvog prikaza iz prošlog broja Hackera, pojavile su se nove slike koje pokazuju svu raskoš grafičkog enginea koji pokreće Black & White. Redovito ćemo vas izvještavati o razvoju igre koju najviše očekujemo u 2000. , a dotad vam ostaje da uživate u ovim slikama.

NAJAVLJUJEMO

Goran Račić

Zanimljivo će biti gledati sve one zgrade i vozila u

C&C je bio RTS, sada stiže u avanturistično-akcijskom obliku

COMMAND & CONQUER RENEGADE





Kada je Westwood prvi puta pustio u javnost ovu sliku, znali smo da je u pripremi nešto posebno

PROIZVOĐAČ	Westwood
IZDAVAČ	Westwood Studios
ŽANR	Akcija
IZLAZI	Polovica 2000.

C&C KAO 3D FPS

Postoji nekoliko igraćih serijala koji su iskorišteni do neviđenih granica. Među njima prednjači Tomb Raider, a ni C&C nije daleko. Posljednji me nastavak, Tiberium Sun, nije zadivio, izvedba je bila loša, a od novosti nije bilo ni N. Sad nam stiže Command & Conquer: Renegade, gdje se svijet C&C-a seli u 3D. I to u stilu Lare

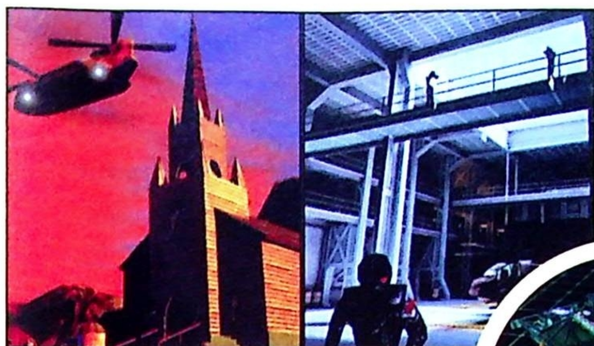
Nikad se nisam ugodno osjećao igrajući Tomb Raider. Sve je bilo pomalo mlako. Glavni je akter žena, a ni pucanje mi se baš ne sviđa, kao što mi se ni kod avantura ne sviđa što su glavni akteri muškarci. Ako se već treba napucavati, hoću nekog tipa ala Rambo (samo da bude viši). Znači, idealna igra bi bila voditi tipa visokog oko 2 metra i barem 120 kila žive vage, i to sve u mišićima. Treba imati ubojit pogled i barem malo pameti. Duke Nukem mi je najsavršeniji lik za pucačine ikad napravljen.

Iz Westwooda nam stiže Command & Conquer: Renegade, akcijska igra smještena u predivni 3D C&C svijet. Glavni je protagonist Jack Shepherd, starog Shepherda sin. Ako se sjećate, tatica je general na strani GDI-a. Dakako, i vi ste uz oca na istoj strani, u borbi za plemenitu stvar. Pripadnik ste komandos jedinice, elitne postrojbe obučavane za borbu prsa o prsa, postavljanje eksploziva, izviđanje, a ostalo je sve vojna tajna. Kako službena najava kaže, "plesali ste s Vragom i rukovali se sa Smrti".Užasno debilno i tipično američki.

Ovaj renegade u naslovu dolazi od činjenice da se Jack ne može obuzdati i da je za klasičnu vojnu obuku sve samo ne san. I opet vidimo da je ovaj nastavak serviran tipičnom Amerikancu koji vjeruje u borbu za dobru stvar i ljudima koji su odrasli na filmovima tipa Rambo i svako malo maštaju kako bi bilo krasno ponovno otputovati u Laos i malo pucati.

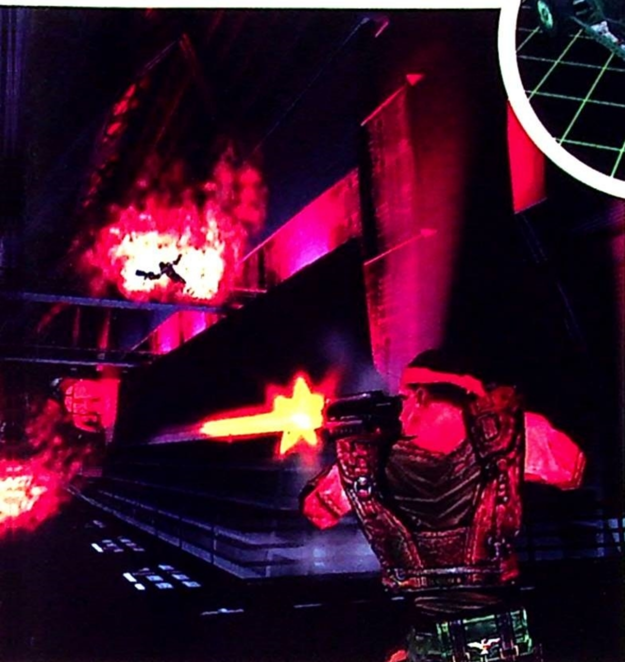
Još u razvoju igra obiluje mnoštvom uobičajenih stvari. Iako priča u kojoj vodite svojeg junaka u stilu Lare ne nudi samo

3D-u dok se budete probijali kroz horde NOD-ovih vojnika. Kako kažu: živi bili pa vidjeli





Mora se priznati da grafički engine izgleda uistinu impresivno





U samom srcu neprijateljske baze

UKRATKO O Westwood

Westwood STUDIOS

Vjerujem da je o Westwoodu suvišno pričati. Tvrtka čije su igre obilježile devedesete stekla je veliku slavu na svojoj RTS sagi (Command & Conquer) koju i danas igramo kako u singleplayeru, tako i u mreži. Svojim novim projektom okušat će se u nepoznatim vodama ne bi li uzeli još koji komad tržišta.
Bratt Sperry, predsjednik i suosnivač Westwooda, polaže velike nade u Renegade, čini se da nije pretjerao.



U igri možete upravljati poznatim NOD buggyjem



pucanje nego ima i avanturistični štih, sve je to već viđeno i ne vidim zašto bih hvalio igru koja ne nudi nikakav novitet. Ipak, nije sve tako crno, postoji nekoliko elemenata zbog kojih Command & Conquer: Renegade možda bude i odlična igra

TEHNIKALIJE

Malo je elemenata koji bi me natjerali da pomislim da će Command & Conquer: Renegade biti odlična igra. A opet, možda su samo ljudi iz Westwooda realni i ne obećavaju brda i doline kao ostatak ljudi koji se bavi izradom igri. Bilo kako bilo, evo pozitivnih stvari. U Renegadeu nas čekaju golema prostranstva C&C svijeta. Tako će se 90% radnje odvijati na otvorenom, za što je napisan i novi engine koji će to omogućavati. Može prikazati 7000 poligona po frameu, što je daleko više nego što može prikazati engine Quake III Arene, a ta igra izgeda predivno. Veći broj poligona trebao bi prikazati sav onaj višak scene, nebo i ostatak krajolika, tako da možemo očekivati Q3A grafiku na otvorenom. Osim dobre grafike, možemo očekivati kretanje u C&C svijetu i svim njegovim elementima. Bit će tu prepoznatljivih građevina kao Hand Of Nod i sličnih, koje smo navikli graditi u C&C-u.

Osim zgrada, bit će i vozila. Sva vozila na koja naiđete u Renegadeu moći ćete voziti i normalno koristiti njihovu vatrenu moć da biste prokrčili put ostatku GDI-ovih snaga. S dizajnom nije bilo nikakvih problema jer su sve građevine i sva vozila još za vrijeme proizvodnje C&C-a bile napravljena u 3D-u tako da je bilo jednostavno sve ubaciti u novu igru.

Priča se vrti oko zarobljavanja profesora (ili doktora) Moebiusa od strane NOD-a (treba im da razviju supervojnika), a vaša je zadaća izvući ga. Dakako, malo ćete razarati različite zgrade, tek toliko da pokvarite Kaneov plan o dominaciji. Radnja će se odvijati na različitim terenima, od planina do pješčanih žala.

Posebno je hvaljena fizika i fizički model. Tako će se pogotci u različite dijelove tijela različito manifestirati. Gomila veseljaka iz stranih časopisa koji su među rijetkima vidjeli i zaigrali Renegade odlično su se zabavljali napucavajući protivnike u međunožje.Ta mladež.

Jedna od novosti kod grafičkog enginea je napredno baratanje svjetlom nazvano radiosity. Neću vam objašnjavati što je to (sad bi zlobnici rekli da ne znam) jer je komplicirano i dosadno, a nas zanima praksa, a ne teorija.

Osim na grafici, poradilo se i na AI-u. Ako ste igrali Thief, onda znate kako su kretanje i zvukovi bili važni. U Renegadeu će protivnici reagirati na zvuk, pucnjeve, pokušati izliječiti ranjenike medic kitovima. Postojat će određena doza realnosti.

Ostaje nam samo da vidimo kako će C&C svijet izgledati u 3D-u i hoće li se Westwoodu sve to isplatiti.

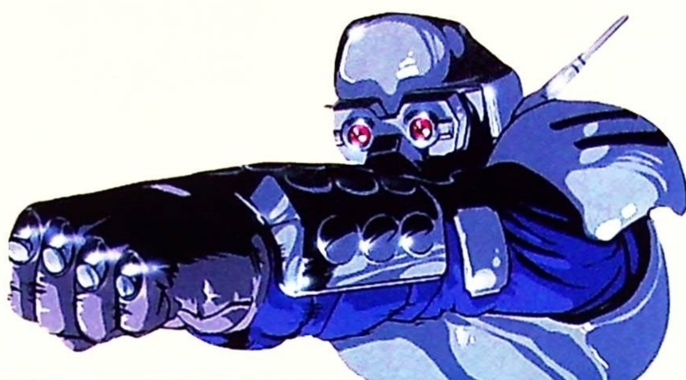
Odmetnut ćete se jer:

- će Command & Conquer: Renegade podržavati do 256 igrača u multiplayeru
- se Renegade odvija u 3D C&C svijetu koji svi znamo i volimo
- nema većeg zadovoljstva negoli voziti NOD-ova vozila


Tko će biti
Vaš medijski
partner u
2000-oj?

ONI

Želimo još epileptičnih napada uzrokovanih japanskim crtićima!





Japanski anime stil u arkadnom okružju - to je ONI! Očekujte od ove igre sve zaštitne elemente japanskih tabčina, pucačina i anime stila



PROIZVOĐAČ	Bungie
IZDAVAČ	Bungie
ŽANR	Action-shooter
IZLAZI	2000.

MI ILI ONI?

Kad netko odluči kombinirati žanrove, uvijek s nestrpljenjem očekujemo rezultate. Tako je *Oni* 3D akcijska igra iz trećeg lica u kojoj se kombiniraju hand-to-hand šora, i to ona opaka kao u Tekkenu, i klasična avantura-pucačina u stilu Tomb Raidera. Uzeti ponajbolje iz tih igara i to smiješati u jednu može rezultirati ili katastrofalnim klonom ili nevjerojatno kvalitetnom zabavom. Koliko sada možemo vidjeti, *Oni* ima sve predispozicije da, na našu veliku radost, postane ovo drugo.

AH, JAPANCI...

Ne moram vam posebno objašnjavati kakav status imaju manga crtići u Japanu. I ne samo u Japanu. Ova je igra izravno inspirirana japanskim animiranim SF filmom Ghost in the Shell koji vjerojatno nećete nikad vidjeti na našoj televiziji (najbliže što smo se mi približili mangi bilo je ono nešto što se zvalo Candy, a ne zaslužuje ništa drugo nego epitet Santa Barbare na japanskom, no pustimo sad to). Taj je film jedan od malobrojnih konkurenata za titulu najboljeg manga filma ikada snimljenog. Obožavatelji mange (jesmo, jesmo!!) doći će na svoje u ovoj igri. Slijedi zaplet: godina je 2032. (naravno, budućnost) i vi igrate Konoko, opaku mačku, pripadnicu elitnih postrojbi policije čija je zadaća uništiti skupinu kriminalaca. No, priča ne završava tako suhoparno. Jeste li se zapitali što znači Oni? Ne, nije to 3. lice množine zamjenice on, u prijevodu s japanskog Oni znači duh, a upravo duhovi prošlosti počinju uznemiravati Konoko začinivši malo priču i učinivši je sve kompleksnijom. Osim što mora obaviti povjerenu joj zadaću, Konoko se počinje boriti s vlastitom prošlosti i identitetom shvativši da više nikome ne može vjerovati (Nikita??).

DUH U VAŠEM RAČUNALU

Kao što sam već spomenula, u igri postoje dva različita načina borbe, oružjem ili bez njega. Najbolje od svega je što sami odlučujete kad ćete se kojim boriti, a ovisno o situaciji, ponekad ćete morati i riskirati jer oružja i streljiva nikad nećete imati napretek. Primjerice, nestane li vam usred borbe streljiva, možete prijeći u borbu rukama i nogama, izbiti protivniku pucaljku iz ruke i zatim je upotrijebiti ili uzeti oružje jednom od onih koje ste prije potamanili. Ovakav pristup igri daje veliki plus i čini je realnijom - u borbi možete upotrebljavati zapravo sve pa čak i predmete oko vas iako to nije njihova primarna namjena. Ako situacija postane iznimno opasna, možete ugasiti svjetla, postaviti bombu i izletjeti kroz prozor prije nego cijela prostorija, zajedno s neprijateljima, eksplodira iza vas. Sve pokrete svoje junakinje kontrolirate klasičnom shooterskom kombinacijom miša i tipkovnice, a postoje i tipke za borbu pa dobivate velik broj različitih poteza i trikova kad sve to uspješno iskombinirate. Postoji jedna izvrsna stvar, a tiče se upravo borbenih poteza: u početku Konoko svojim udarcima blago ošamuti protivnika, a ni trikovi koje izvodi nisu baš reprezentativni. S vremenom, ona uči i upotpunjuje svoj arsenal udaraca tako da nakon nekog vremena pritiskom na istu kombinaciju tipki dobivate višestruko



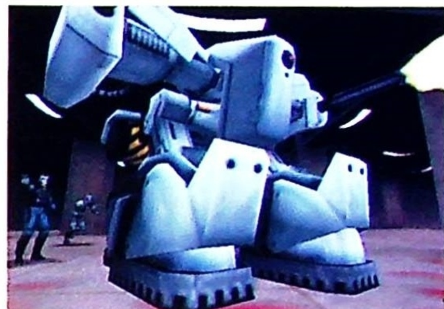


Metoda interpolacije osigurava trenutnu kontrolu vaših likova, što znači da ne morate čekati da im završi animacijska sekvenca da bi izveli sljedeći pokret





Proizvođač ovu igru opisuje riječima "full contact action". Hmmm, ima li to možda neke veze sa nesrazmjerno velikim neprijateljima (vidi slikudesno)?



UKRATKO O Bungie



Priča o tvrtki Bungie počinje u Americi (a gdje bi drugdje) kad je jedan nadobudni tip završio faks i u pauzi traženja posla odlučio objaviti igru koju je stvorio sebi za zabavu. U svibnju 1991 godine Alexander Seropian (to je, je li, taj nadobudni tip) osniva Bungie Software i objavljuje Operation Desret Storm (kod nas su takve stvari svakidašnjica, kašljuc..). Poslije mu se pridružio još jedan computer junkie, Jason Jones, kojeg je upoznao na Atificial Intelligence Classu (?!) pa su objavili igru Minotaur: the Labyrinths of Crete. Nakon nekoliko manje poznatih naslova, svjetski uspjeh donio im je Myth: The Fallen Lords, prvi RTS u pravom 3D okolišu. Uz neke laskave titule pojedinih časopisa, kao što su igra godine i strategija godine, dečki su se nastavili razvijati u sasvim pozitivnom smjeru.

učinkovitiji udarac ili trik pomoću kojeg možete čak i ubiti protivnika ili ga barem teško raniti.
U ovoj igri ne postoji klasična shema nađi pravi ključ, stisni pravu polugu, nego se avanturistična atmosfera postiže gomilom različitih likova koji se pojavljuju u igri i nevjerojatno velikim interaktivnim okolišem u kojem se odvija.
Gotovo je svaki protivnik jedinka za sebe i analogno tome drugačije reagira, tako da svatko ima svoj stil borbe, kretanja, vizualni identitet... AI je vrlo složen i sofisticiran, a njegova kompleksnost omogućava različita neshematska ponašanja vaših protivnika. Počevši od samog stava (protivnik može biti iznimno agresivan ili pak usporen i dosadan) preko različitih vještina, brzine kretanja, bježanja od otvorene vatre ili kad su ranjeni, mogu vam prirediti zasjedu ili vas organizirano napadati komunicirajući međusobno. Postoji osam osnovnih klasa među likovima, a unutar svake i više od deset varijacija na temu pa je tako u igri stotinjak različitih karaktera s kojima Konoko komunicira. Neki od likova bore se i na njenoj strani, prijatelji će je izdati i sve će skupa postati mnogo kompliciranije nego što se činilo na početku. «Full-contact action», riječi su kojima su proizvođači opisali ovu igru i to nije samo fraza.



TEHNOLOŠKE INOVACIJE

Značajni pomak u animaciji likova ostvaren je metodom interpolacije. Sad ću se ja malo praviti pametna i objasniti što je to. U nekoj od igri iz trećeg lica (sjetite se jedne koju ste igrali) sigurno ste često upotrebljavali opciju skoka odmah nakon opcije trčanja. Tad ste mogli primijetiti da vaš lik nije izveo skok u istom djeliću sekunde kad ste vi pritisnili tipku. To kašnjenje uzrokovano je određenim vremenskim trajanjem animacije trčanja. Dakle, morali ste pričekati da prođe cijela sekvenca, a tek bi onda na red došla animacija skoka. Dobro, ta kašnjenja nisu velika, ali su još uvijek dovoljna da ometaju igrivost. E pa, s interpolacijom vaš lik ne mora odraditi sekvencu trčanja do kraja, nego u bilo kojem trenutku može izvesti skok, odgovarajući tako odmah na vaše komande. Konoko može izvoditi sve trikove skakanja, trčanja, kotrljanja bez pauze među tim radnjama.
Poboljšani svjetlosni efekti (radiosity lighting effects) stvaraju realnije osvjetljenje u kojem se svjetlost različito odbija od različitih površina stvarajući tako prirodniju gradaciju osvjetljenja, a real-time sjene oko likova pridonose još boljem doživljaju. Svi su likovi izgrađeni od velike količine poligona, od 800 za neke manje važne likove pa do 1200 poligona za glavne, Konoko primjerice, što omogućava veću količinu animacija i čini da likovi djeluju uvjerljivije. Dizajn nivoa nije prepušten ljudima koji su obično zaduženi za taj posao, ovaj su put zaposlena dva diplomirana arhitekta (ova činjenica mi se jako sviđa i mislim da je za svaku pohvalu) koji su prvo isprojektirali prave zgrade u pravom svijetu. Tako je rodilište za sve nivoe bio AutoCad, a rezultat je iznimno realističan i funkcionalno dizajniran okoliš u kojem se igrač osjeća kao u stvarnom svijetu. Konačno se netko sjetio stati na kraj suhoparnosti i neuvjerljivosti nivoa u ovakvim igrama. O raznolikosti ne moramo posebno govoriti, krećete se kroz 15 katova visoku policijsku postaju, goleme podzemne istraživačke prostorije, utvrdu na vrhu planine...
Multiplayer nivoi bit će malo drugačije koncipirani - ne kao golemi prostori za lutanje, nego više kao arena-style okoliši, a moći ćete preuzeti bilo koji od mnogobrojnih likova u igri. Iako nam minimalna konfiguracija nije poznata, unatoč raskoši u grafičkome smislu, iz nekih se izjava proizvođača može zaključiti da igra neće biti hardverski prezahtjevna - tu naravno mislim na iskorištavanje najluđih i najnovijih 3D ubrzivača. Pa ako je tome tako, igra će sigurno zasluženo privući veliku pozornost. Doug Zartman, striček iz Bungie tvrtke, ovako objašnjava zašto je Oni drugačija od svih ostalih igri: «Oni ne postavlja ograničenja na način na koji se borite. Želite li opaliti tipa? Opalite ga! Želite li upucati tipa? Upucajte ga! Želite li ga prebaciti preko svojih leđa brišući pod njegovom facom? Samo izvolite!

Vaše Ja pretvorit će se u Oni jer:

- je simulacija borbe više nego realna i intrigantna
- razvoj radnje traje kroz cijelu igru i vaš se lik progresivno mijenja
- volite mangu baš kao i mi

DIVINITY SWORD OF LIES

Čini se da je hack'n'slash žanr došao kraju, sve više izlaze RPG-ovi koji imaju i drugih značajki



I Larian Studios se priklonio rastućem trendu RPG igara.

PROIZVOĐAČ	Larian Studios
IZDAVAČ	TBD
ŽANR	RPG
IZLAZI	Treća četvrtina 2000.

PROJECT C...

Najrazvijaniji tip igara ove godine će zasigurno biti RPG. Svima nam je dosta akcija, FPS-ova i sličnih "prizemnih" stvari. Konačno dobivamo priliku uroniti u svijet mašte i usput zabosti koji bodež u neko crno srce. Sve se više radi na produbljivanju priče i likova, pa možemo očekivati igre s boljom pričom nego što je ima gomila filomova koje smo danas prisiljeni gledati na TV-u.

...PROJECT C MIJENJA IME

U prošlom ste broju mogli saznati kako Larian Studios razvija novi RPG koji bi, kao i mnogi drugi, trebao promijeniti RPG kakav znamo. Tada se još nije znao službeni naziv i sve se razvijalo pod imenom Project C.

Larian Studios nisu baš poznati po nečemu posebnom. Prije ove igre radili su na razvoju igre koja je propala, pa bi ovu najavu trebali prihvatiti sa sumnjom. Ali ako je istinita ona stara (a naši stari nisu to govorili bez veze) da se prvi mačići u vodu bacaju, onda možemo očekivati vraga. I tako, igra je dobila ime. Project C zamijenjen je i više nego atraktivnim imenim Divinity: Sword of Lies.

Iz samog se naslova diže priča o prorocima, lažima, ratu, potrazi i svim onim elementima koji čine RPG igru. Radnja Divinityja događa se u vremenu i prostoru koji je mješavina starog vijeka s nekim elementima dark agea i sa zdravom crtom fantasyja, što odmah povlači za sobom svima nam poznate i ljubljene neprijatelje i prijatelje poput orcova, dwarfova, vještica, čarobnjaka, starih ratnika na koje je svijet već davno zaboravio. Radnja će se zakotrljati ubojstvom plemića koji je imao vlast nad okrugom u kojem živite. Vi ste pomoćnik/učenik velikog čarobnjaka Zandalora koji vas je poslao da provjerite što se događa. I na





Grafički engine ne koristi 3D kartice, već se oslanja na pogled u igri sličan Diablovom.









Trgovanje je nezaobilazno u RPG-ovima.

UKRATKO O Larian Studios



Relativno mlada tvrtka osnovana 1997. zadala si je tešku zadaću - napraviti veliki virtualni svijet koji kao potporanj ima snažnu priču, i to će, čini se, postići u svom najnovijem naslovu. Trenutačni broj zanesenjaka koji radi u Larianu iznosi 14, ali često surađuju s honorarcima. Trenutačno je veliki pritisak javnosti na njih jer Divinity ima potencijala i oni se iskreno nadaju da će opravdati očekivanja.





Trenutno se na čarolijama još uvijek radi, a u igri će ih biti veliki broj

tom vam se putu dogodi mnogo toga. Izdaja, crna magija, prijevara samo su neki elementi kojim će vas priča držati uz ekrane.

LAŽNI BOGOVI I LOŠE LJUBAVNICE

Kroz veliku zemlju lutat ćete različitim krajolicima, od užurbanog grada preko podzemnih mjesta do prostranih ravnica, i sve to gledati iz izometrijskog pogleda (znate već pomalo standardni pogled ala Diablo&Co.) Pogled nije jedina sličnost s Diablom i Baldur's Gateom, Swen Vincke, voditelj projekta, napominje da su te dvije igre bile uzor na kojem se razvijao i sustav borbe. Dakako, da ne bi bilo plagijata, dodane su mnoge novine i podopcije. Iako su sve igre napravljene u stvarnom vremenu, možete ipak stisnuti pauzu i izdati mnogobrojne naredbe. Želite li, primjerice, malo bolje pogledati situaciju i pripremiti neki spell, to neće biti nikakav problem.

Na čarolijama se još radi, ali kako kažu, razvijen ih je već veliki broj kao i način njihovog prikazivanja. Što ih više koristite, one postaju sve moćnije i snažnije, ali se i vizualno mijenjaju, tako da ćete moći prepoznati fireball 1. nivoa i 6. nivoa kad bude letio prema vama.

Tvorci Divinityja hvale se posebno AI-om koji će doći do izražaja u borbi. Najbolji primjer za to je onaj kad bezbižno šećete nekom tamnicom tražeći tratinčice te ugledate kostur gdje šeće s helebardom u ruci. I sad dolazi akcija. Ali umjesto da kosturko pođe prema vama, otrči (ako ga vaša čarolija ne pogodi u leđa i razori to malo kostiju u svemirsku prašinu) malo dalje i upozori svoje prijatelje da netko dolazi. Gamad se sakrije i samo vas jedan ostane dočekati. Taman kad dođete do njega, njegovi prijatelji iskaču van iz zasjede te je odnos snaga iznenada promijenjen. I taman kad ste pissed off i krenete za jednim, on pobjegne, a ako ga krenete napasti, dobit ćete nekoliko mačeva u rebra jer ste ostavili leđa nezaštićena. Ili, kad vas skriveni neprijatelj zatvori u tamnicu jer je povukao tajnu polugu, sve su to slikoviti primjeri koji će vas čekati u igri.

Pamet koju će imati vaši neprijatelji radit će na načelu "agent systema" koji su razvili u Larianu. Svaki agent ima svoj skup mikrokomandi koje se ravnaju prema okolišu. Znači, ako slabi patuljak ugleda kako dahćete i prilazite mu, dat će petama vjetra, ali će prije toga pograbiti blago koje je čuvao. I kako više ništa nije zadružno, a pogotovo blago, morat ćete se dati u trk i bodežom podsjetiti mališu da to što radi nema pravne podloge.

Grafički, igra neće trebati 3D ubrzivač, ali ako već imate neki koji radi preko D3D-a ili Glidea, dobro će doći jer će se neki efekti preobraziti u vizualnu eksploziju. Zamislite poboljšanu Diablovu grafiku malo više zumiranu i s "nekoliko" detalja više. Takvo što omogućit će da se igra vrti i na slabijim računalima, znači nitko neće biti zakinut.

Priča će se neprestano mijenjati jer će svaki vaš korak imati utjecaja na priču u cjelini.

Znači, očekujemo napetu i epsku priču, dramu, poboljšani AI i grafiku koju može tjerati i nešto manje od superstroja. Ako bi sve bilo kako kažu, a obično nije tako, trebali bismo dobiti odličnu igru.

Ponovno ćete uništavati orcove jer:

- će Divinity unaprijediti RPG žanr i time dati novu dimenziju
- neće zahtjevati PIII 600 nego će raditi na većini strojeva
- ćete se kroz epsku priču probijati sa zadovoljstvom

Kristina Jeren

Monkey business

PLANET OF THE APES



Ovo su još vrlo rane slike pa je za pretpostaviti da će grafički engine u završnoj inačici biti znatno unaprijeđen

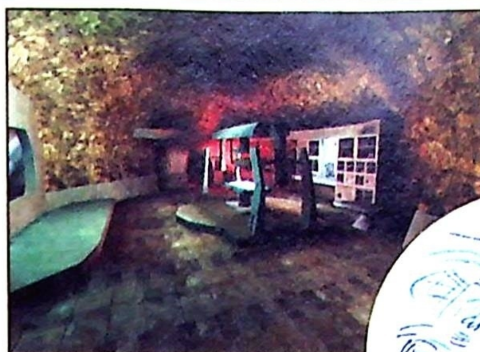
PROIZVOĐAČ	Visiware Studios
IZDAVAČ	Fox Interactive
ŽANR	Akcija-avantura
IZLAZI	Prva polovica 2000.

RPG ILI AKCIJA?

Kad se godinama iščekuje pretvaranje kultnog SF filma u gomilu nula i jedinica iliti igru, i najmanjim pogrešnim korakom programeri i izdavači mogu na se navući bijes gomile obožavatelja. A baš se kod licenciranih igara događaju najgore stvari: ili se igra požuruje pa je rezultat nedorađen i traljav, ili se tema iz filma prebaci u neki žanr koji joj nikako ne odgovara pa, uza sve najbolje namjere i golem trud, opet ne dobijemo nešto kvalitetno. Nisu rijetki slučajevi da se dogodi i oboje. Srećom, tema i radnja filma Planet Of The Apes i Pierre Boulleove knjige može se vrlo lako uklopiti u nekoliko žanrova digitalne zabave. Osim odabranog akcijsko-avanturističnog stila, moglo se razmišljati i o RPG-u ili čak nekakvoj strategiji. No, mislim da je izbor ipak pravi. Još ako sve bude završeno do rokova i bez pritisaka, moći ćemo bez predrasuda sjesti za računalo i zaigrati dobru igru. Otkako su predstavnici Foxa na E3 prosvijetlili mase objavom svog novog projekta, vjerujem da fanovi ovog filma, a njih je popriličan broj, i općenito SF fanova s nestrpljenjem očekuje rezultate.

MAJMUNSKA POSLA

Upravo zbog velike nostalgije koju bi fanovi mogli pokazati prema filmu, a tu uvijek postoji i rizik od razočaranja, autori su odlučili u igru staviti novi lik i stvoriti malo drukčiju priču da bi se izbjegle usporedbe i primjedbe na loše "skidanje" glumaca ili štogod slično. Doduše, bilo bi zgodno igrati Taylora kao Charston Heston ili Benta iz drugog filma kao James Fransiscus ili čak Jamesa Naughtona ili Ron Harpera iz CBS-ove TV serije iz 1974., koja baš i nije bila dugog vijeka. Da, poenta serije je bila stvoriti novi set junaka od drugih astronauta, a i radnja se nije odvijala u istim vremenskim koordinatama kao na filmu. Tako je i za tvorce igre bilo bolje krenuti s novim likom i stvoriti još jednog Planet Of The Apes heroja. I tako ste vi postali Ulysses (jedno, ovako zgodno apokaliptično ime), jadni mali astronaut koji jedini preživljava prisilno spuštanje na nepoznati planet tisuću godina u budućnosti. Nezgodno je što su ondje na vlasti majmuni, a ljudi se poput zadnjih crva nalaze na dnu svih društvenih i hranidbenih ljestvica i lanaca. I ti napredni majmuni u filmu nisu toliko napredni kao u knjizi. Imaju oni neke pucaljke, ali to je uglavnom sve. Magnetronski skeneri i slične trice nisu u njihovom dometu. Foxovci su ovdje malo začinili priču (što je uvijek dobro) i u majmunsku vladu uveli



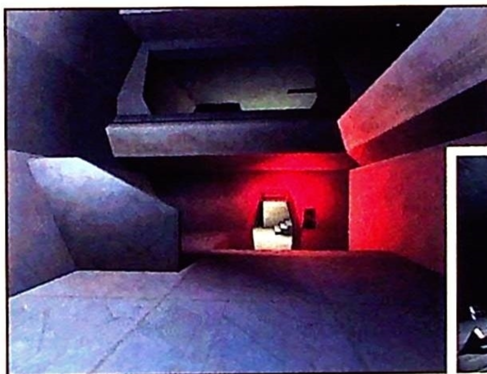




Igra kombinira nekoliko igraćih žanrova, što je dosad redovito rezultiralo flopovima



Vaše ime u igri je, pazite sad ovo, Ulysses





Planet of the Apes će spremno dočekati svi koji su ikad poželjeli biti majmuni... Ahem...

zavjeru. Tako je dotična odlučila zadržati tajnom otkrića koja je pronašla u Zabranjenoj zoni, gdje se nalaze ne samo dokazi o visoko razvijenoj ljudskoj civilizaciji, nego i mnoga oružja i sprave koji će biti uporabljeni protiv Ulyssesa.

Igra se sastoji od 15 glavnih nivoa unutar kojih je još sedamdesetak podnivoa, dakle ima tu dosta posla. Općenito gledano, igra je mješavina nekoliko osnovnih žanrova: ima tu i rješavanja zagonetki i tučnjave i pucnjave po zločestim majmunskim neprijateljima. Nazovimo to nekakvim akcijsko-avanturističnim žanrom; pokupi sve što ti se nađe na putu, a usput odstrani gorilu koja ti se nađe na putu. I među majmunčićima postoji hijerarhija koja je zgodno implicirana različitim vrstama primata, a osnova te podjele preuzeta je iz filma i malo dopunjena. Čimpanze, primjerice Cornelius i Zira, su znanstvenici. Ulogu političara dobili su orangutani (hm, hm...), a vojsku čine gorile. Tako su ponašanja pojedinih funkcionalnih skupina u društvu povezana s vizualnim dojmom određene podvrste majmuna. Ova je podjela u igri malo proširena pa tako policijske snage čine mandrili (nemojte se smijati, molim vas, nije pristojno), a (l r) babooni su uglavnom radna snaga; postoje tu i neke bande baboona koje lutaju slobodne, no to je već druga priča. Svaka od ovih društvenih skupina ima svoju socijalnu strukturu i sposobnosti, svaka od njih se bori na sebi svojstven način (ili se u slučaju čimpanza uopće ne upušta u sukobe), što će vas natjerati na primjenu različitih taktika u borbi. Da stvar ne bi bila tako suhoparna, osim s majmunima, tući ćete se i s mutiranim štakorima, divovskim šišmišima i bijesnim hijenama.

Proizvođači se hvale kako igra sadrži više od tisuću nevjerojatno realnih motion-captured animacija. Pretpostavljam da nisu zaposlili majmune, natjerali ih da se ponašaju poput ljudi i s njih "skinuli" pokrete, nego su za taj posao ipak uzeli ljude. Ili se sve te animacije odnose na glavni lik, našeg dragog Ulyssesa (meni je ovo ime nevjerojatno smiješno, ne znam je li i vama).

Napomenula sam da majmuni u filmu nisu bili pretjerano razvijeni, barem ne u odnosu na one u knjizi. Ovdje to itekako jesu, sudeći po količini i rasponu oružja koje posjeduju. Neću sad nabrajati sve te futurističke lasere i ostale izvedenice, ali postoje i priručna oružja za borbu prsa o prsa, kao što su mačete i toljage, a nećemo zaboraviti ni šake. Ovakva raznolikost u borbi sigurno je plus.

Da ne biste pomislili da se u ovoj igri sve svodi na šake i brundanje, reći ću vam da postoji bogata interakcija među likovima pa je tako snimljeno i nekih 2000 replika koje se izmjenjuju među protagonistima. Ako ste ikad poželjeli uspostaviti dijalog s majmunom, moći ćete to ovdje.

Pojedinosti o interfaceu još nisu poznati, ali se zna da će kretnje kamere biti slično onima u Resident Evilu, s onakvim filmskim zumovima i rezovima.

Pustit ćemo dečke da u miru dovrše posao stvaranja igre, mogli bi napraviti uistinu dobru stvar. Još ako se obistine glasine o novom filmu, koji se planira idućih godina, reklama će biti posljednje o čemu će trebati brinuti.

UKRATKO O Visiware Studios



Visiware se rodio u sedmom mjesecu 1994. Njegovi su roditelji tim individualaca (dakako,darovitih) koji se već dvanaest godina bave industrijom videoigara. Uz igre, kao što je primjerice Alain Prost Grand Prix, bave se i mnogim drugim granama multimedije. A što se igara tiče, kažu da su orijentirani ponajprije na proizvodnju high performanse 3D igara za PC, Playstation i Dreamcast. Dakle, samo najbolje.

Poželjet ćete da ste majmun jer:

- **ova igra na spretan način kombinira nekoliko igraćih žanrova**
- **kombinacija akcije i rješavanja problema može značiti dobru zabavu**
- **ipak je riječ o opstanku ljudske vrste**

Veliki povratak D&D-a na PC

NEVERWINTER NIGHTS



Grafika pomalo podsjeća na Vampire: The Masquerade: Redemption koji smo već najavljivali



PROIZVOĐAČ	Bioware
IZDAVAČ	Black Isle
ŽANR	3D FRP/RPG
IZLAZI	Prva četvrtina 2001.

RPG U 3D

U svijetu PC-a teško je zapostavljen pravi D&D (Dungeon & Dragons) tip igara. Makar se u posljednje vrijeme pojavilo dosta AD&D (Advanced D&D) igara, RPG-ovi probijaju sve granice prodaje, sjetimo se samo Baldur's Gatea. I dok se Badur's Gate sprema dobiti nastavak, Bioware sprema malu revoluciju u AD&D žanru igara.

Većina ljudi zapravo ne zna za komplicirana i stroga pravila koja određuju AD&D igre, ali Bioware je odlučio promijeniti to i svoju novu igru, Neverwinter Nights, napraviti prema budućem pravilniku, trećem po redu, D&D igara koji će izaći tek u ljeto.

ZMAJEVI, JOGURT I MAČEVI

Sve nove igre koje izlaze ili su tek u razvoju veliku pozornost posvećuju razvoju dobrog multiplayera bez kojeg je danas igranje nezamislivo. Dakako, ni Neverwinter Nights nije iznimka. Makar već ima dosta odličnih online igara koje u sebi imaju barem malo AD&D-a i M&M, kao Ultima Online, Asheron's Call i sličnih, Neverwinter će ponuditi dosta novina na tom polju.

Da ljudi ne bi bili osuđeni samo na trošenje telefonskih impulsa i online igranje, autori su pripremili i odličan singleplayer koji će nas zabaviti sa svojih 60-100 sati igranja.

A da ni singleplayer ni multiplayer ne bi bio vizualno zakinut, ovaj će RPG biti zaodjenut u 3D. Neće to biti prividni 3D, nego pravo 3D okružje gdje ćete kameru moći rotirati i zumirati do 15 puta i tako dobiti nevjerojatnu preglednost nad svojim questovima.

Igra neće imati različite nivoe težine u singleplayeru nego će AI automatski, prema snazi vaše družine, određivati kakvi će biti vaši protivnici i kakvi će biti vaši questovi. Uglavnom, dinamike i akcije neće nedostajati.

Klase i likovi što ih nova pravila D&D-a propisuju malo se razlikuju od onih u drugoj inačici. Konačno se vraća gotovo zaboravljena klasa barbarina, a na veselje mnogih, tu će se naći i sorcerer i monk, koji će dobro parirati wizardu i druidu. Dobit ćemo i nekoliko novih rasa, a jedna od najzanimljivijih je sigurno half-orc.

Orginalni dio singleplayera događat ćete se u Forgotten Realmsu, od njegovog južnog dijela nazvanog Neverwinter pa do sjeverne zemlje Luskana. Sve to potječe iz priča i pravilnika o AD&D svijetu. Ali igrači neće biti ograničeni samo na to. Uz igru će dobiti odličan i jednostavan editor kojim će moći stvarati svoje module koji će biti zapravo nove igre. Sa sumnjom gledamo na riječ *jednostavan editor* jer obično su to križanci između AutoCada i 3D







Bioware je poznat po RPG igrama iz izometrijske perspektive, no u ovom RPG-u su nas iznenadili 3D grafikom



Modularna konstrukcija igre će igračima otvoriti mogućnosti kreiranja vlastitih svjetova

UKRATKO O Bioware



Bioware je kanadska tvrtka čije iskustvo seže od izrade računalnih igara pa do animacija za filmove. Najpoznatiji naslov je sigurno Baldur's Gate, a u budućnosti ćemo ih spominjati zbog novih naslova koje pripremaju. U radnom planu su Baldur's Gate 2, zatim nastavak odličnog MDK-a i već spomenuti Neverwinter Nights. Sve te igre rabe engine koji su oni napravili, Infinity Engine. Na istom tom engineu nastaje i Black Isleov Icewind Dale.

Studio Maxa, a oni su sve samo ne jednostavni.

DUNGEON MASTERI, BOGOVI AD&D SVIJETA

Kad vam dosadi igrati protiv računala, možete se okušati na besplatnim serverima koje će Neverwinter nuditi, a kad shvatite da ste postali odličan igrač, slobodno otvorite svoj server i postanite Dungeon Master. DM će konačno dobiti vlast nad svim što se kreće u njihovom svijetu. Nadzirat će družine koje se kreću, bacati im čudovišta na cestu, u realnom vremenu stvarati nove questove i mijenjati život svakom liku u igri, bio on ljudski upravljan ili samo dio AI-a. Jedan od sjajnih primjera je kad velikom orcu, koji u bitci razara sve ispred sebe, kažete da je njegovo dijete, poluorc, na protivničkoj strani koju pokušava uništiti. Ljubav, zloba, kajanje osjećaji su koji se provlače kroz igru.

Moćnim alatima DM će moći povezivati svoje svjetove s drugim pomoću jednostavnih portala i tako će igra dobiti neviđene razmjere.

Bioware najavljuje da će u jednoj igri postojati i više DM-a, tako da će svaka skupina imati svog anđela čuvara, a priča i ceste kojima vas vode dva ili više DM-a imat će epske razmjere.

Osim izigravanja Boga u DM načinu igranja, možete projektirati vlastiti modul, koji će biti zapravo novi svijet u kojem će svi poštivati vaša pravila. Ako se malo potrudite, moći ćete stvarati i vlastite dijaloge koji će se odvijati tijekom igre. Možete napraviti hrvatsku inačicu Neverwinteer svijeta ako vam je to gušt ili jednostavno imena svojih prijatelja ubaciti u igru i zabavljati se do besvijesti.

Da bi sve bilo još ljepše, Bioware potvrđuje da će minimalna platforma biti Pentium na 200 megaherca, s 32MB RAM-a i obveznom 3D karticom. Kako je datum izlaska najavljen za prvu četvrtinu 2001., vjerujem da će svi biti opremljeni računalima koja će moći zavrtjeti ovu igru.

Postat ćete Neverwinter Nights fanatik jer:

- će vam igra dati slobodu kretanja kakvu ste željeli
- osim singleplayera će postojati i nevjerojatno kompleksan multiplayer
- ćete moći raditi svoje svjetove, tj. modove i biti DM-ovi koji će upravljati životima svih u igri

Patrik Pencinger

Lokalizirani prijevod bi glasio: Potreba za brzinom: Motorgrad

NEED FOR SPEED MOTORCITY



OK, priznajem; neki od muscle automobila su uistinu bili prekrasni unatoč tonama kiča i neukusa koji ih karakterizira

PROIZVOĐAČ	Electronic Arts
IZDAVAČ	Electronic Arts
ŽANR	simulacija/utrka
IZLAZI	21.3.2000.

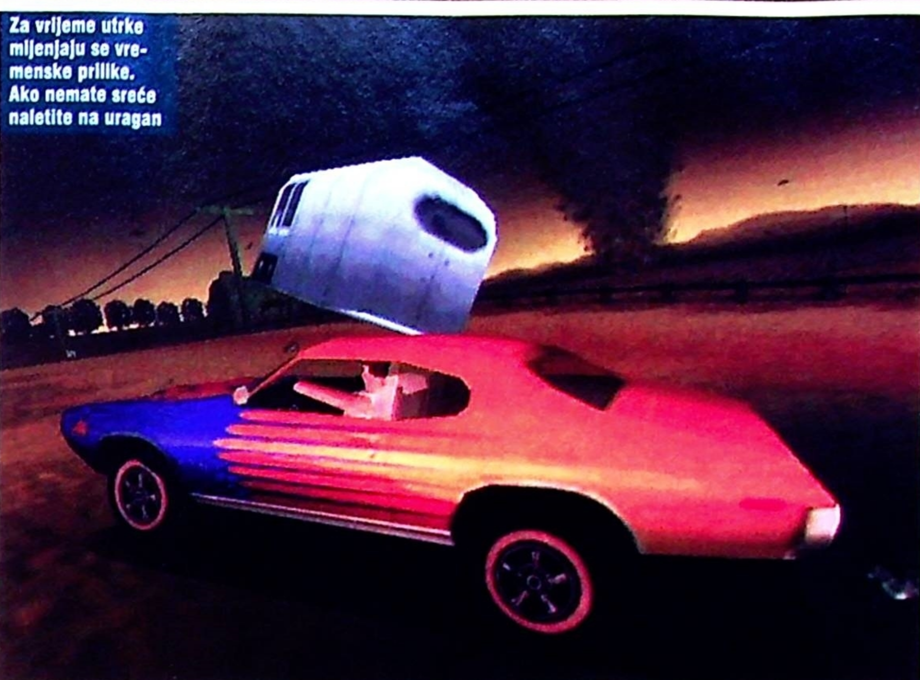
POTREBA ZA BRZINOM

Tri riječi u naslovu. Need For Speed. Dovoljno da se igra proda. Ovaj put *Potreba za brzinom* seli u zlatne godine američkog automobilizma, šezdesete i sedamdesete godine 20. stoljeća. To razdoblje automobilizma turbo je popularno preko bare, a ostaje nam vidjeti koliko će američka mišićava V8 vozila polučiti uspjeha u konzervativnoj Europi. Ipak, ne bojimo se previše za uspjeh igre... Need For Speed: Motor City neće vas staviti za upravljač zaobljenog *jaguara* ili *lamborghini diabla*. A, ne, Motor City vas vodi u doba kad su auti bili prave gromade. Electronic Arts vas vodi korjenima automobilske kulture. Igra teži savršenom približavanju "grease-monkey" ere, na koju su Ameri tako ponosni. To su bila vremena, sjetit će se sada već sredovječni Amerikanci kojima su ovo bile godine mladosti, to je bio užitak. Jednako vremena provodio si za upravljačem i pod haubom motora, do lakta zamazan motornom mašću koje, dakako, nikad nije bilo na kromiranim dijelovima četverokotačnog ljubimca. Bilo je to vrijeme kroma, neonskih reklama i cura koje kao da su sišle sa seta "Briljantina".

MOTORGRAD

Automobili su do vrhunskih performansi nabrijavani u garažama zaljubljenika koji su dane provodili sređujući ih i popravljajući, a večeri u kičastim drive-in restorančićima gdje su se dogovarale nezakonite utrke koje su se održavale po javnim cestama. U novoj trkaćoj ekstravaganciji Electronic Artsa bit će vam dostupno više od 40


Neke utrke održavaju se na uređenim stazama...


Za vrijeme utrke mijenjaju se vremenske prilike. Ako nemate sreće naletite na uragan






Ovakva kombinacija boja svidjet će se samo slijepom daltonistu




Ovako to otprilike izgleda kad se spojite na Motorcity Internet zajednicu

UKRATKO O Electronic Arts



Electronic Arts je po mnogima najveći i najutjecajniji proizvođač PC igara. Svoje najpopularnije igre, primjerice, sportske simulacije izdaje jednom na godinu. Sličan ritam izlaženja dosad je imao i Need For Speed serijal, no ove godine ritam se ubrzava. Iako su u mnogim žanrovima dostigli gotovo monopolistički položaj, svakom novom serijom igara iznenade nas skokom u kvaliteti. U produkciju igara, pogotovo ovih najpopularnijih zlatnih koka (Fifa, NBA, NFS), ulaže se mnogo novca, a ne štedi se ni kod otkupljivanja licenci.

stvarnih, licenciranih klasičnih cestovnih zvijeri, poput *1932 ford coupea, 1957 chevrolet cporta, bel-air sport coupea, 1963 corvette stinray, 1966 pontiaca GTO ili 1970 mustang bossa 302*. Igra je sastavljena od dva moda utrkivanja: ulične utrke - utrke po ravnome na kratke udaljenosti, i po cestama Motor Cityja gdje kroz scenografiju stvarnog svijeta američkih 70-ih morate pobijediti ili nakon utrke pobjedniku predati svoju prometnu (tzv. pink slips način utrkivanja u kojem gubitnik gubi automobil u kojem se utrkivao).
Glavni mamac koji bi morao privući igrače Motor Cityju, osim ludih automobila, je mogućnost nevjerojatne dubine podešavanja automobila koji vozite. Moram priznati da smo pomalo skeptični glede ove izjave jer je slično glasila i najava za posljednji Need For Speed, koji je pomalo razočarao svojom "nevjerojatnom dubinom" podešavanja automobila koja je bila svedena na nekakvo nerealno podešavanje "slidera" koji su modificirali fizikalne karakteristike automobila. No, čini se da je lekcija naučena, jer vam NFS: MC nudi nadogradnju svega, kao i podešavanje.
Igra je temeljno zamišljena za online igranje. Preduvjet takvog zaživljavanja igre je stvaranje Internet Motor City zajednice. Ideja je otprilike ovakva: lijepo se spojite na net, potom na Motor City zajednicu putem klijent programa ugrađenog u igru. Otvara vam se cijeli svijet s mnoštvom okupljališta vozača sličnih vama s kojima možete pričati, dogovarati utrke i utrkivati se, dakako. Iznimno važno za ishod utrke bit će stanje vašeg automobila. Naime, svatko se utrkuje u svom specijalno podešenom cestovnom ratniku, što igranje čini vrlo zanimljivim jer to zapravo znači da se nikad neće sraziti dva identična automobila. Nadogradnja i uređivanje automobila ovisi o novcu. Počinjete s određenim količinom šuškavih novčanica za koju možete kupite neku staru ragu sa smetlišta. Potom je s mnogo ljubavi i strpljenja morate srediti i ulicakti, te se pripremiti za utrke u kojima zarađujete lovu.
Electronic Arts s Motor Cytyjem odskače od klasičnih naslova NFS serije ne samo po izboru automobila, nego i po načinu igranja. Multiplayer sa stražnjeg sjedala skače na vozačevo mjesto, a single player mode stjeran je u poziciju suvozača. U online Motor Cityju možete istraživati različite barove, kupovati i prodavati različite dijelove, sastajati se i čavrljati s ostalim igračima. No, neka se ni zadrti protivnici igranja na Internetu ne brinu! Postoji i singl player kampanja koja je "identična" ovoj Internet. Naravno, uvijek je mnogo uzbudljivije i realnije igrati protiv ljudskog uma, nego protiv isprogramiranih rutina koje reagiraju na naučeno.
Čini se da Electronic Arts ima potencijalni hit u ovoj igri. U Americi sigurno, a šire... vidjet ćemo. Mnoštvo je NFS igara na traci pred izlazak iz EA manufakture, a čini se da je najmanje prašine podigao Motor City. Smaramo – nezasluženo. Igra predstavlja itekakav odmak od NFS filozofije , i vjerujem da će mnoge upravo taj odmak privući.
Osvrnimo se malo na igru s tehničke strane. Malo je toga poznato, no čini se da će Motor City koristiti iznimno nabrijan i poboljšan osnovni NFS 3D podsustav, što nas je pomalo razočaralo jer znamo da je za NFS Porsche napravljen novi, daleko superiorniji 3D engine.

Zaželjet ćete zariti ruke do lakta u mišićave V8 motore Motor City automobila jer:

- je gušt biti mastan od motornog ulja
- V8 motori odlično zvuče
- je riječ o igri iz NFS serijala

Mario Bošnjak

Potreba za brzinom, ali u inačici s motorima

SUPERBIKE 2000



Kad smo prvi put dobili ove slike na press kitu, mislili smo da je riječ o renderiranim ili tzv. mock-up, tj. "uljepšanim" slikama. Prva je istina da ovako izgleda sama igra

PROIZVOĐAČ	Milestone
IZDAVAČ	EA Sports
ŽANR	Simulacija vožnje
IZLAZI	Veljača 2000.

EVOLUCIJA

Nije prošla ni godina otkako nas je talijanski Milestone pod pokroviteljstvom Electronic Artsa iznenadio svojim odličnim Superbike World Championshipom. Igra je po prvi put imala službenu licencu za cijelo prvenstvo tako da smo mogli uživati na svim stazama i sa svim vozačima u dotad neviđenoj grafici za motoutrke. Neko je vrijeme bila sama na vrhu, ali se tijekom godine pojavila i konkurencija, Castrol Honde Superbike i GP500, dostigavši je samo u pogledu grafike i realnosti (ovo je diskutabilno) jer nijedna od njih nije imala službenu licencu. Kako Electronic Arts ne voli kad nije na prvom mjestu, pa čak ga ni dijeliti,u bilo kojem žanru igara kojeg se primi, napravio je još bolju igru. Novi engine, povećana realnost i novi podaci o vozačima iz sezone 1999. su osnovne izmjene u igri.

TOP SECRET

U posljednje vrijeme Electronic Arts sve više krije podatke o svojim novim projektima i informacije širi tek kad je projekt skoro pri kraju. To, dakako, ima i pozitivnih strana jer kad se neke igre previše i prerano najavljuju (primjeri su brojni, ali uvjerljivo vode Daikatana i Diablo 2), igrači izgube zanimanje za igru i reklama postigne suprotan učinak. Ipak, iznenadilo nas je kad je EA Sports najavio igru i rekao da izlazi za mjesec dana. To bi značilo da već u sljedećem broju možda izađe i recenzija igre, no kako se ti rokovi prečesto pomiču, a ni EA Sports nije iznimka, nismo mogli odoljeti da vam ne pokažemo slike što smo ih dobili od proizvođača.
Ako ih pozorno pogledate i usporedite s onima iz prošle igre, napredak je više nego očit. Talijani su se zbilja potrudili oko grafike i napravili novi engine koji, po njihovim riječima, može pokrenuti dvostruko više detalja negoli stari. Nadamo se da to neće pruzročiti (pre)veliku hardversku zahtijevnost i da će, kao svojedobno prethodnik, biti igriv na prosječnom računalu. To nam, dakako, ostaje još nepoznanica jer nisu naveli koja je minimalna konfiguracija za ugodno igranje. Po našoj procjeni, trebat će vam barem neki stroj na 400 MHz s novijom grafičkom karticom.
Dakle, kao što se vidi na priloženim slikama, grafika je višestruko napradovala pa sada i staze i vozači izgledaju mnogo bolje. Služeći se različitim istraživanjima, helikopterima i zračnim snimkama, staze su prikazane s dosad neviđenim stupnjom detaljnosti. Motori, vozači i njihova oprema su također uslikani i prebačeni u igru, tako da sad možete očekivati i različite izraze lica na modelima vozača. To vam, dakako, neće koristiti za vrijeme same vožnje, ali u ponovljenoj će





Nadamo se da ovakvi detalji i brojni objekti neće zahtijevati PC konfiguraciju za 2002

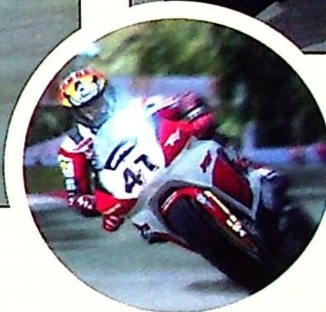


EA Sports obećaje mnogo bolje upravljanje, što je bila bolna točka prvog Superbikea





I dalje su zadržani rakursi kamere od kojih će vam pozliti



snimci dati mnogo veću realnost. Za vrijeme utrke moće ćete čuti i komentatora koji komentira i vas i vaše protivnike, a što su unajmili komentatora za Sky Sportsa, Keitha Huewena. Posebnom TV ugođaju će pridonijeti i bolje TV kamere na ponovljenoj snimci, gdje će sve izgledato gotovo kao na pravom prijenosu. Od grafike spomenimo još i poboljšane vremenske uvjete koji, osim što lijepo izgledaju, utječu na vožnju u još većoj mjeri nego prije.

KUĆNI MEHANIČAR

Osim očitih, kozmetičkih, napredaka, postoji još jedan, znatno veći, a to je napredak u konfigurabilnosti. Prošli je nastavak okarakteriziran kao pretežak za prosječnog igrača i da su ga mogli igrati samo zagriženi fanatici, a ostali su se morali zadovoljiti s prejednostavnim arkadnim modom. Ovaj su put u EA Sportsu mislili na sve igrače, kako na početnika, tako i na one koji žele maksimalnu realnost, tako da će biti mnogo više opcija koje će se moći uključiti i isključiti, različitie pomoći pri vožnji i sl. Simulacijski dio je još više pojačan, dodani su novi detalji koji će vas još više približiti stvarnoj fizici s kojom se suočavaju pravi vozači. Kao primjer navode da treba, kad vozač ulazi u zavoj, nakratko okrenuti kotač u suprotnu stranu da bi motor bolje legao u zavoju. Podešavanje motora je sada još detaljnije obrađeno pa ćete moći mnogo više stvarčica podesiti ako se razumijete u posao tehničara. Kao i prije, ako znate što radite, dobit ćete nekoliko postotaka u snazi i brzini, ali ako se ne razumijete u sve postavke, radije prihvatite ponuđene opcije jer biste mogli izgubiti znatno više.

Računalni protivnici su postali još pametniji. Mnogo su proučavali razinu agresije, svjesnosti, sposobnosti i kočenja kod različitih vozača i, kako proizvođač tvrdi, rezultat su vozači kakve vidimo i u stvarnom životu - jedni su uvijek spori, jedni se stalno ruše, dok su jedni odlični.

Multiplayer je podržan preko modema, lokalne mreže, Interneta i, što je novost, preko split-screena. Od proizvođača smo dobili obavijest da će izdati i demo igre. Nažalost, izlazi nekoliko dana po zaključenju ovog broja, pa ga možete očekivati tek na idućem Hack CD-u.

Sudeći po svemu što je najavljeno, EA i Milestone će opet sa svojom igrom osvojiti vodeće mjesto među simulacijama Superbike motora i postaviti nove granice koje konkurencija mora dosegnuti. Više o ovoj igri možda već u idućem broju ...

UKRATKO O Milestone



Ovaj talijanski razvojni tim je osnovan 1993. pod imenom Graffiti. Odnedavno su se pridružili velikoj obitelji Electronic Artsovih razvojnih timova. Od prijašnjih igara najpoznatije su Ion Storm, Sceamer, Screamer 2 i Screamer Rally, a većina tima je radila i na originalnom Superbike World Championshipu. Trenutačno broje oko 30 članova i pred sobom imaju lijepu budućnost (mnogo love) nastave li raditi ovako dobre igre.

Superbike 2000 će od vas napraviti ovisnika o motorima jer:

- će biti najljepša i najrealističnija motoutrka od sada
- simulacijska strana je još detaljnija
- će biti zabavna i početnicima zahvaljujući arkadnom modu

Goran Račić

Profesionalni ubojica u svijetu koji kao da je izronio iz

DECAY

Tenhologija budućnosti, koja će dignuti 3D grafiku na novu razinu, bit će sastavni dio Decaya



Grafički engine Decaya se kvalitetom opasno približava naprednim raytracing algoritmima

PROIZVOĐAČ	Insomnia Software
IZDAVAČ	Interplay
ŽANR	FPS
IZLAZI	Nije određen

MIJEŠANJE ŽANROVA

Isrpli smo sve mogućnosti miješanja žanrova pa se više i ne gleda mnogo kojem žanru igra pripada, danas ih više slažemo prema ritmu. Tako bismo Decay prije mogli nazvati akcijskom igrom negoli FPS-om.

BLATO, KRV I NOVAC

Baš ta tri elementa mogla bi opisati Decay. Svijet u kojem se igra odvija je neka vrsta paralelne dimenzije koja samo što ne vrišti Blade Runner. Nije to ni tako loše, svi znamo koje prednosti pruža takav svijet. Ubiti nekoga i ostati nekažnjen nije baš neki problem. Ali ubiti nekoga važnog i izvući živu glavu, mnogo je teže izvesti.

Tu u igru ulazite vi, Jake Blisser, najokrutniji i možda najbolji (ako preživite) profesionalni ubojica koji je šetao zemljom. Prema vašem gnjevu, Franjo Tahi izgleda kao Crvenkapica, a pred vašim bi se topništvom posramio i Q iz James Bonda. Živite u svijetu gdje vladaju velike korporacije koje imaju vlast nad životom i smrti, a kako vi sijete smrt, tako se često nađete na njihovom platnom popisu. Pretjerana je industrijalizacija uništila floru i faunu, a nad nekim područjima ozonski omotač je nestao tako da različitih bolesti koje uzrokuje zračenje ne manjka. Veliki broj ljudi (oko 40%) radi u postrojenjima za reciklažu jer prirodnih resursa nema. Ljudi svoje bijedne živote provode u kućama jer zagađenje i otrovne kiše nisu baš najbolje za ten, a svi znamo koliko je koža na tijelu važna ne želimo li biti hrpa mišića i kostiju koja hoda uokolo.

I tako, vaš se život svodi na ubijanje po narudžbi, kretanje kroz smrdljiv i pokvaren grad, spavanje u hotelima gdje ni štakori ne žele ostati. Vaš glavni motiv je novac, a cjenjkanje za svaki novi posao vaša svakidašnjica. Taj vam novac omogućuje bolje uvjete života, ali i ilegalnu kupnju najnovijih oružja.

Život u tom gradu očaja nije lagan, ali biti profesionalni ubojica još je teže. Zato ćete provesti mnogo vremena u planiranju svojeg uzmaka, jer snage sigurnosti koje štite važne osobe su brojne. Možete odabrati sigurna i dalekometna oružja, ali tko vam jamči da će žrtva šetati ispred prozora i da prozor nije otporan na metke (ili granate)? I tako, kad padne noć, pogledajte malo kako su zgrade razmještene, postavite eksploziv i izvedite diverziju. Ili smaknite cilj i kad dotrčite do izlaza, dignite noseći zid u zrak srušivši cijelu zgradu.

U igri će postojati i realni fizički model. Raznesite nekome rame i upitajte ga kako će sad držati oružje. Ako ste milostivi, izbijte mu oružje iz ruke ili mu, ako mislite da ne zaslužuje milost, izbijte ruke. Sve što vaše nasilno srce želi, možete činiti.

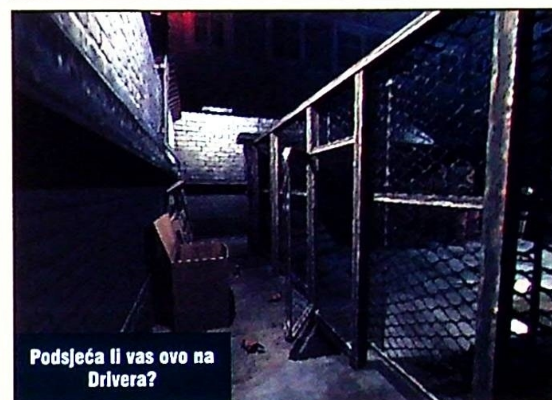
Insomnia Software želi napraviti realne scene, zato su razvili











Podsjeća li vas ovo na Drivera?

UKRATKO O **Insomnia Software**



Insomnia Software je osnovan 1997. u Švedskoj gdje je i sad smješten. Nisu baš radili na ičem poznatom, ali se oni ne osvrću na prošlost, nego gledaju u budućnost te najavljuju izradu nekoliko add-onova za Decay i rad na Decayu 2 (toliko o skromnosti). Glavni im je cilj stvoriti što bolju atmosferi u igri. Hvale se i najboljim engineom, pa ako ostvare i pola onoga što obećavaju, možemo na njih računati kao na velike igrače u svijetu zabave.
Tvrtka je u rukama triju osnivača koji imaju po 33% dionica (jednostavna računica), a oni su ujedno i glavni programeri zaduženi za 3D i 2D programiranje.



Ovo nas pomalo podsjeća na Blood 2 ili Soldier of Fortune



engine pomoću kojeg će izgledati bolje nego u stvarnom životu. Scene koje će se u realnom vremenu pojavljivati pred vašim očima uspoređuju sa scenama iz 3D Studio Maxa. Čini se da će igra izvući posljednje atome snage iz vašeg hardvera.

Kao najveću novinu spominju DVA (Dynamic Visibility Analysis). Ta tehnologija omogućava da se u realnom vremenu renderiraju goleme scene s gomilom detalja. Takav engine će grafiku dignuti na novu razinu i Insomniu približiti još jedan korak prema fotorealističnom okolišu. DVA će renderirati samo ono što je u prvom planu, a ne ono što je iza objekata koji zaklanjaju pogled. Današnji engineovi renderiraju 2-5 puta više poligona negoli ih trebaju, a Insomnia je jednostavno odbacila višak koji se ne vidi.

Posebnu su pozornost posvetili i svjetlu koje se računa i renderira u realnom vremenu. DVA ne koristi algoritme koje primjenjuju današnje igre jer se tako ne dobiva realistična scena. Njihov engine pruža profesionalne rezultate kao 3D Studio Max, SoftImage ili Maya.

Kao minimalne zahtjeve za svoju novu igru navode P200 MMX i neki 3D ubrzivač (32bitni, kao Riva TNTMatrox 200/400 ili ATI Rage128), a kao preporučenu konfiguraciju PII, PIII na 400MHz ili više ili kakav K7, a ni GeForce ne bi bilo loše imati.



Decay će biti igra vašeg života jer:

- će vam dopuštati veliku slobodu kretanja i razaranja
- će imati fenomenalnu grafiku kakvu još niste vidjeli
- ćete biti profesionalni ubojica kojem riječ milost nije poznata

Mario Bošnjak

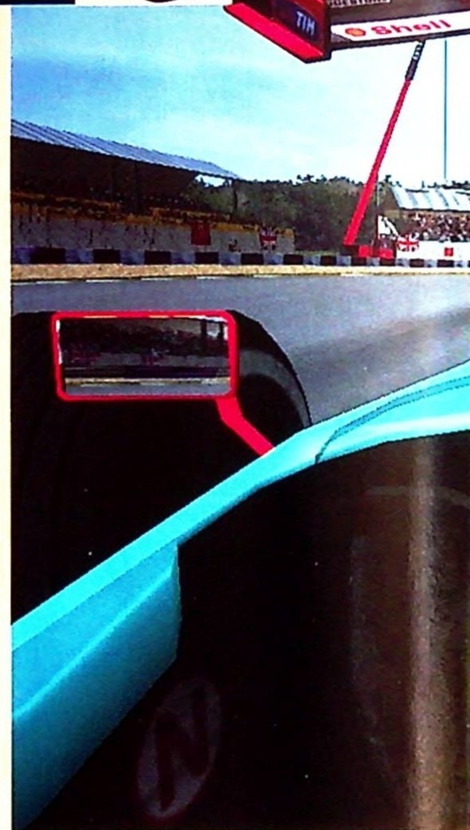
Electronic Arts se priprema za osvajanje još jednog žanra

F1 2000





Nova simulacija Formule 1 od EA Sportsa je izvedena u prepoznatljivoj maniri njihovih sportskih naslova. Iz priloženih slika se da naslutiti kako je riječ o potencijalnom hitu, a jedina opasnost je GP 3 koji je, navodno, u fazi dovršavanja



Da se ne biste ponadali: slika lijevo je renderirani artwork.

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	EA Sports
ŽANR	Simulacija vožnje
IZLAZI	Ožujak 2000.

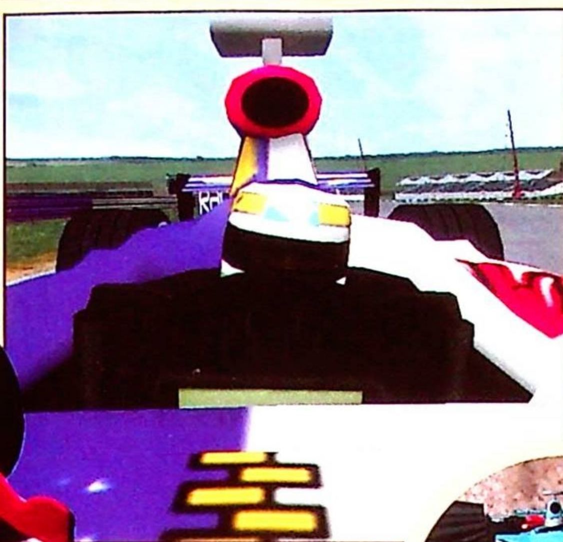
NOVA NADA

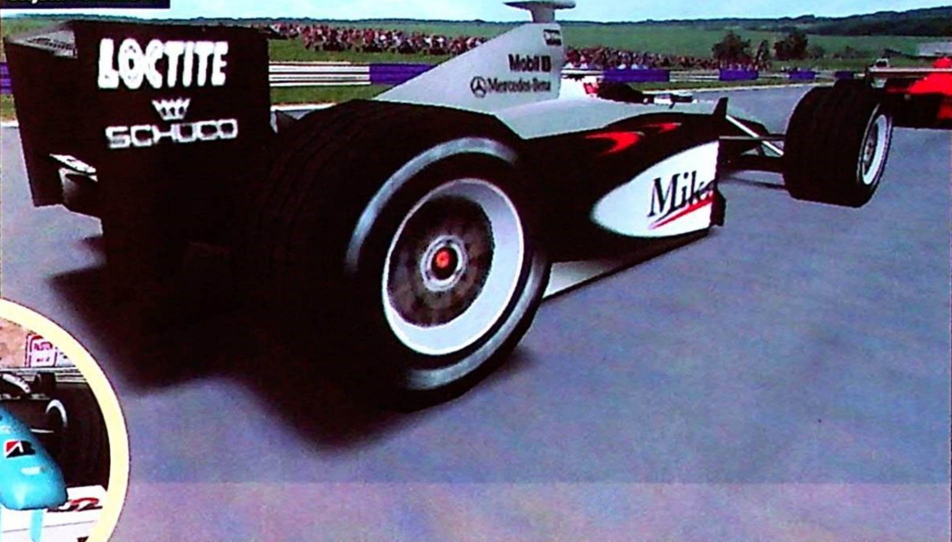
Prve naznake da se EA upušta u proizvodnju simulacije Formule 1 pojavile su se prošle godine, kad je otkupio službenu licencu natjecanja. Međutim, kako je u posljednje vrijeme pravilo Electronic Artsa da svoje nove projekte drži u tajnosti sve dok ne dođu u završnu fazu, dosad nije bilo nikakvih vijesti o ovoj igri. No, čekanju će uskoro biti kraj. Igra je ušla u svoju posljednju fazu, većina je posla završena te ostaje još nekoliko mjeseci da se dovrši, provjeri, isprave greške i ispolira do vrhunskog sjaja. Napokon su otkrivene informacije o igri, a poslali su nam i nekoliko slika iz nje same. Pogledajmo što nas čeka ovog proljeća ...

AKTUALNA ZBIVANJA

Kao što se može i očekivati od golemog i prebogatog Electronic Artsa, kupili su službenu licencu natjecanja, i to za najnoviju sezonu. To znači da će u igri biti uključene sve utrke iz 2000. točno onim redom kako će se odvijati i u stvarnosti, što je veliki plus jer je dosad uglavnom bila praksa da se simulira protekla sezona. Sada ćete moći istodobno pratiti prijenose i voziti sezonu na računalu s aktualnim vozačima i bolidima, što uvelike pridonosi realizmu. Igra nudi i stazu na kojoj će se ove godine premijerno voziti "The Grand Prix of the United States" u Indianapolisu.

Sljedeća stvar, koja je zapravo i najbitnija kod simulacija formule, je realizam ili koliko je vjerno odsimulirana fizika. Proizvođač tvrdi da će ovo biti najvjernije odsimulirana fizika u nekoj utrci (a što bi drugo tvrdio). Surađivali su s više timova iz Formule1 ne bi li dobili što vjernije podatke o ponašanju bolida u svim mogućim uvjetima, kao i njihove značajke. Jedina utrka s kojom se može mjeriti je Grand Prix Legends, koja je inače na glasu kao najrealnija utrka dosad. Igra koristi novi multidimenzionalni *6D Physics* model koji omogućuje bolidima da se tresu i okreću na sve strane, čak i da se prevrnu na krov. Dakako, kad bi sve to što su odsimulirali uvijek bilo prisutno, rijetko bi tko mogao završiti cijeli krug bez izlijetanja s asfalta, stoga postoji i velik broj pomoći koji će omogućiti svima da se zabave uz ovu igru, pa čak i oni koji nikad nisu vozili simulaciju formule. Ispune li obećanje, to bi značilo mnogo više potencijalnih kupaca jer mnogo ljudi ne voli utrke s formulama zato što su preteške; ako pak previše olakšaju upravljanje, formule gube svoju čar. Svaki tim i oblik bolida je modeliran do najsitnijih pojedinosti, uključujući i reklame na bolidima. Dakako, ni ponašanje svih bolida nije isto. Uz pomoć pravih vozača, svaki su iskušali, izmjerili i sve prenijeli u računalo. Kao i u svakoj ozbiljnoj

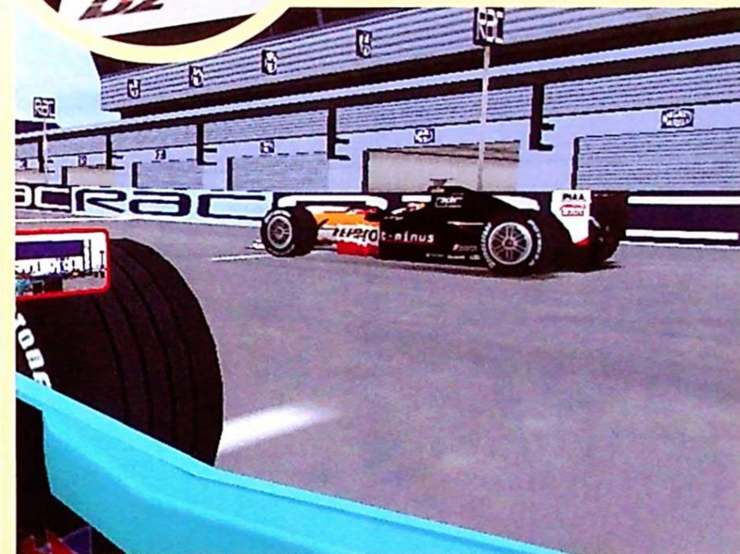




Mnogo novca je utrošeno na prava za korištenje autentičnih imena iz svijeta Formule 1









Za razliku od dosadašnjih simulacija Formule 1 koje su donosile ažurne podatke za proteklu sezonu, ova će igra uključivati sve utrke iz sezone 2000 koja tek dolazi

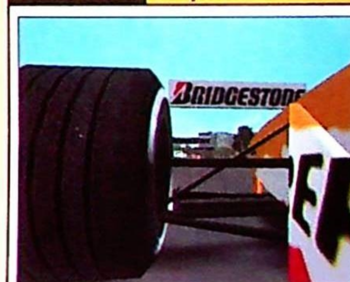
simulaciji utrka, svoj ćete bolid moći prije svake utrke i sami podesiti i prilagođavati stazi, mijenjati pritisak u gumama, tvrdoću ovjesa, namještati mjenjač brzina i sl., baš kako to rade i pravi mehaničari. Šteta na vašem bolidu nastala udaranjem u vozila protivnika ili zidove neće mu promijeniti samo izgled, nego i ponašanje. Usred utrke se mogu dogoditi i neki mehanički kvarovi koje ne možete predvidjeti, baš kao u stvarnom životu. Za umjetnu inteligenciju vaših protivnika nisu najavili ništa posebno, osim da će biti vrlo pametni!

JUMBO PLAKATI

Vrijeme je da nešto kažemo i onome što ste vjerojatno prvo primijetili pogledavši ovu stranicu - igra ima odličnu grafiku. Sudeći po slikama koje smo dobili, zacijelo će biti pomaknute granice grafike u simulacijame formula. Evo što sve najavljuju. Svaka je staza snimljena i uslikana iz svih kutova, a onda je sve prenijeto u računalo da bi se postigao što realniji izgled. Drveće i građevine bacaju sjenu koja pada i na bolide dok prolaze pokraj njih. Najbolji primjer za to je staza Albert Park u Australiji. Antilock kočnica i pomoć pri dodavanju gasa se mogu isključiti i onda bolidi ostavljaju tragove kočenja na asfaltu, no ne valja pretjerivati jer pamćenje tragova opterećuje memoriju. Publika sa strane nije uvijek ista. Na uvježbavanju ih je vrlo malo, ali će se na utrkama tribine popuniti veselim navijačima. Na nekim stazama postoje i veliki videozidovi (npr. Imola) na kojima se može pratiti utrka, a po nebu kruže helikopteri koji je snimaju. Još jedan primjer detaljnosti grafike su vozači koji trepću! Kamera kroz koje možete gledati dok vozite postoji mnogo, a možete čak memorirati tri najdraže, no najzanimljiviji će biti pogled kroz virtualni kokpit. Taj pogled će postojati samo u PC inačici (igra će izaći i za PSX), a svi instrumenti će raditi kao u kokpitu pravog bolida. U njem ćete moći dobivati i informacije od vašeg tima iz boksa putem radioveze. Davat će vam korisne informacije o događajima na stazi, kad trebate u boks i sl. I zvuk u igri će biti vjerno odsimuliran. Posebno su snimani zvukovi motora iz različitih bolida i s različitih strana.

Mislim da je nakon svega najavljenog, poruka iz EA sasvim jasna. Dosta su obećali, nadamo se da će to i ispuniti i da igra neće biti prezahtjevna. Konkurenciji iz Hasbroa s njihovim F1 Grand Prix 3 neće biti lako. Igra je najavljena za kraj trećeg mjeseca, a dotad pogledajte slike još jedanput.

UKRATKO O EA Sports



EA Sports je najveći ogranak golemog Electronic Artsa posvećen isključivo sportskim simulacijama. Gotovo svaka njihova igra predstavlja nešto najbolje u svom žanru i ako nema monopol, onda je u žestokoj borbi s konkurentima za prvo mjesto. Budući da su tako veliki, imaju i dosta novca pa za sve igre kupuju službene licence kako bi uvijek imali aktualne podatke o natjecateljima. Gotovo sve igre, kad se afirmiraju na tržištu, izdaju svake godine u osvježenom, uvijek malo boljem izdanju.

Zbog F1 2000 zaboravit ćete na ostale utrke jer:

- ima dosad neviđenu 3D grafiku
- može biti zabavna hard-core vozačima, kao i početnicima
- ima najnovije podatke iz sezone 2000.

 Mario Bošnjak

Kane je mrtav, ali je nov neprijatelj na vidiku!

TIBERIAN SUN FIRESTORM





Evo, konačno su objavljene i slike za TS: Firestorm kojeg TS fanovi s nestrpljenjem očekuju. Ako ste očekivali potpunu novu igru, znajte da je ovdje riječ o mission disku za Tiberian Sun tako da je grafika ostala nepromijenjena



PROIZVOĐAČ	Westwood
IZDAVAČ	Electronic Arts
ŽANR	RTS
IZLAZI	Ožujak 2000.

MONEY, MONEY

Iako je Tiberian Sun kritiziran da nije inovativan, da su promjene samo kozmetičke, ipak je to bila odlična igra koja je (opet) zagrijala mnoge igrače za C&C svijet. Solidan singleplayer, još bolji multiplayer i ono što je bilo presudno, mnogo potrošene love na marketing prodali su igru u višemilijunskoj nakladi. Zapravo, još se uvijek dobro drži na ljestvicama prodaje. U već poznatoj navici, igra dobiva svoj expansion pack Firestorm, koji vjerojatno neće biti posljednji ako se ovaj bude dobro prodavao.

BITKA SE NASTAVLJA

Firestorm je ušao u svoju posljednu fazu proizvodnje i Westwood je napokon objavio što možemo očekivati od ovog dodatka. Kao što smo i pretpostavljali, dobit ćemo nekoliko novih jednica, nekoliko novih misija za svaku stranu i ono što nismo pretpostavljali, novi način multiplayer borbe. Priča u dodatku se nastavlja na pobjedu GDI snaga u Tiberian Sunu. Iako situacija nije tako apokaliptička kao što bi bila da je NOD pobijedio, ni GDI-ju nije lako. Moraju se boriti s podivljalim tiberiumom na Zemlji, kao i s preostalim NOD trupama. Kane je nestao i NOD je podijeljen u frakcije koje Slavic pokušava ponovno ujediniti. Novi poredak u NOD-u će načiniti Cabal, središnje računalo NOD-a iz Tiberian Suna, ali Cabalova se vizija Zemlje neće svidjeti nijednoj zaraćenoj strani. Da stvari budu još kompliciranije, GDI-ov Tacitus i protuotrov za tiberium se neće pokazati tako sigurnim kao što su mislili ... Firestorm će imati 18 novih singleplayer misija, po devet za svaku stranu, a Westwood upravo snima i nove videomaterijale koji će služiti njihovu upoznavanju. Iako James Earl Jones i Michael Beihn neće opet glumiti, Slavic i Umagan se opet pojavljuju. Pretpostavljaju da će sveukupno biti pola sata novog videomaterijala. Westwood je već pokušao ispraviti najsumnjiviji problem Tiberian Suna, odnos snaga GDI i NOD i spori multiplayer u svojem patchu i nadolazećoj Hyperwire online nadogradnji. Firestorm će uključiti i ova poboljšanja.

RATNA MAŠINERIJA

Samo dvije nove jednice u Firestormu će imati tradicionalnu ofenzivnu zadaću, dok će ostale biti potporne jedinice koje će učiniti proizvodnju i istraživanje pokretljivijim za uvođenje nove taktike i potaknuti agresivniju borbu. Juggernaut je nova vrsta titana i predstavlja najbolji odgovor NOD-ovu topništvu. Puca malo nepreciznije i slabije nego NOD-ova obrana i ima malo slabiji učinak na pojedinačne jedinice. Dobro će poslužiti i za obranu i za napad. Ako ih postavite niz Juggernauta uz liniju obrane GDI baze, dok neprijatelj dođe do vas



Kažu da će nove misije i jedinice još više produbiti iskustvo igranja. Hmmmm...



Hmmm, neki novi negativci. Ipak nitko ne može zamijeniti karizmatičnog Kanea



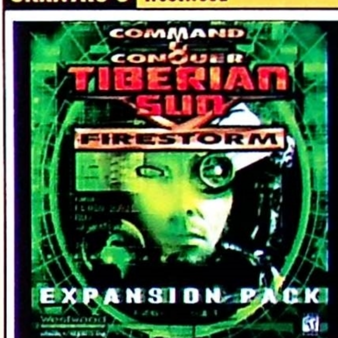

Sve je spremno za sukob GDI-a i NOD-a, ali - hej, fali mi Tiberian Sun CD. Za igranje mission diska će vam trebati primjerak Tiberian Sun CD-a

već će biti dosta oslabljen. Ako ih postavite u blizini neprijateljske baze, svog ćete utvrđenog neprijatelja ubrzo izvući iz svoje baze. Cyborg Reaper je jedna od Cabalovih inovacija i bit će dostupan NOD zapovjednicima samo u multiplayeru. Paukoliki četveronožni stroj može ispaljivati mrežu koja imabolizira do tri pješadijske jedinice, a protiv mehaničkih ima viševaketni bacač. Obje strane će dobiti i prenosive, pokretne War Factory. Pomoć njih, nove bi taktike trebale biti znatno agresivnije. Postavite tvornicu u blizini neprijateljske obrane i neprekidno napadate! Budući da GDI snage imaju snažnije ali i prilično sporije jedinice, to će, čini se, najviše koristiti upravo njima. Fist of NOD će još bolje djelovati u blizini neprijateljske baze ako ga osnažite jednim Mobile Stealth generatorom. Dok su u pokretu, ne mogu djelovati i imaju znatno manji radijus djelovanja od svog nepokretnog brata, ali ipak dovoljan da sakrije Fist of NOD i jedinice koje on stvori. Mobile Stealth generator ne troši energiju i može poslužiti kao dobra zaštita nekih dijelova glavne baze. Posljednja građevina na kotačima je GDI-ov mobilni EMP. Djeluje u manjem radijusu nego nepokretna verzija i dobar je za taktiku u kojoj prvo njima onesposobite obrambene jedinice, a onda navalite s ostatkom snaga. Kako ne djeluju na zračne jednice, potrebna im je zračna potpora. Limpet Dronove će imati obje strane. Zakopavaju se u zemlju i pričvšćuju na prvu neprijateljsku jedinicu koja prolazi u blizini. Pomoću njih vidite što i te jedinice, pa ćete najbolje moći špijunirati protivnika ako pričvrstite tu stvarčicu na njihovog harvestera. Ujedno i usporava sve ofenzivne jedinice i time onesposobljava hit'n'run taktiku. Posljednja najavljena jednica je Drop Pod pomoć koje možete prebaciti svoje veteranske jednice bilo gdje na mapi, a kao dodatak Drop Pod ima i Chaingun da se zaštiti od neprijatelja. O utjecaju novih jednica se još ne može govoriti jer su još na testiranju kako bi obje strane bile ravnopravne. Njihova snaga i trošak još nisu točno definirani. Uvođenje veteranskih jednica u Tiberian Sunu je bilo veliko razočarenje jer nisu bile mnogo bolje od novih jednica. U Firestormu će im dati veće značenje, što će malo izmijeniti vašu taktiku pa ćete više koristiti popravljanje i liječenje oštećenih jednica.

Velika novost u Firestormu je novi način multiplayera nazvan Global Domination. To je multiplayer preko Interneta u kojem se igrači spajaju na server na kojem se nalazi mapa cijelog svijeta. Zapravo, borbe se odvijaju samo na području Sjeverne Amerike i Europe. Svaki je kontinent podijeljen na 4 sektora, a svaki sektor na 30-tak borbenih polja. Na početku birate stranu za koju se borite i započinjete borbu 1 na 1 ili 2 na 2. Kad neka strana osvoji cijeli svijet, sve počinje iznova. U Westwoodu predviđaju da globalne bitke za svijet neće trajati duže od dva-tri tjedna. Najbolji i najzaslužniji za osvajanje svijeta će se pojaviti i na ljestvici zasluga. Ako jedna strana bude stalno pobjeđivala ili ako nijedna ne bude duže vrijeme značajnije napredovala, rekli su da će se umiješati Westwood i potaknuti zanimljivije igranje, mada nisu rekli kako će to učiniti.

Nakon svega najavljenog, možemo reći da će Firestorm biti vrijedan dodatak svim zaljubljenicima u Tiberian Sun. Igru neće toliko promijeniti da bi se oni kojima original nije bio dobar predomislili, ali za fanove će značiti nove duge sate u vječitoj borbi GDI i NOD-a.

UKRATKO O Westwood



Za Westwoodove igre ste sigurno gotovo svi čuli. Njihov najveći uspjeh je Command & Conquer serijal s više od 8 milijuna prodanih igara. Igara je bilo samo tri, ali za svaku je izdano i par expansion packova kao što je i ovaj. Osim C&C igara, velik uspjeh su imali i s avanturom Blade Runner i trima nastavcima Lands of Lore svijeta.

Mutirat ćete od prevelikog izlaganja Tiberiumu jer:

- Firestorm donosi novi zaplet i nove misije
- ćete dobiti nove jedinice za još bolje taktike
- Command & Conquer serijala nikad dosta




Saitek PX3000
ANALOG
SHOCK
SELECT
START


CYBORG stick 2000











Patrik Pencinger

Osmi nastavak krasi odlična i razrađena priča koja još više otvara svijet M&M-a

Kruha, rada, čarolija....

MIGHT & MAGIC 8

DAY OF THE DESTROYER





Mitska stvorenja su zaštitni znak M&M serijala



3D engine je za današnje standarde zastario.







Osmi nastavak M&M-a karakterizira snažna priča

PROIZVOĐAČ	3DO
IZDAVAČ	3DO
ŽANR	RPG
IZLAZI	polovicom 2000.

POSLASTICA IZ 3DO

Uskoro na tržište stiže nova pošiljka mesa za gladne RPG fanove. Kad god čuju za M&M, zažare im se oči i kapne pokoja nostalgične suza. I možete biti sigurni da suza nije ondje zbog istoimenih bombona... O.K, pošto pretpostavljamo da su ciljano tržište ove igre tvrdolinijaški RPG-aši, preskočit ćemo uvod i odmah se baciti na ono što je novo.

RPG NA DRUGI NAČIN

Sve u svemu, igra dijeli mnoštvo osobina s prethodnikom, Might and Magicom 7, no zamjetne su i mnoge dorade. Primjerice, sada susrećemo levitacijsku čaroliju koja radi i u zatvorenim prostorijama, što vam omogućava izbjegavanje zamki. Trajanje igre predviđeno je na kojih 50-60 sati (Might and Magic 6 nudio je oko 100 sati igre, a Might and Magic 7 oko 30- 40), što je priličan zalogaj i za motiviranijeg igrača. Mnoga mitska stvorenja po prvi put ovdje susrećemo (iako su dosad itekakav posao odradila u Heroesima): jednorozi, baziilisci, ljudi-gušteri, kiklopi... Dakako, brojne su njihove varijacije pa dosadno sigurno neće biti. Primjerice, pirata ima čak 6 vrsta (bojom označenih, da vam je lakše snalaziti se među njima). Poradilo se i na igrivosti. Iako je riječ o malim promjenama, one su na duge staze itekako zamjetne po većoj ugodi igranja. Tako sada možete prolaziti kroz lutajuće stanovnike grada i kroz neke nebitne objekte, što olakšava i ubrzava kretanje, pogotovo po manjim sobama, a ne morate više vikati ni na seljane. Grafika... Uvijek bolna točka. Sučelje će okorjelim igračima biti poznato. U donjem dijelu ekrana su portreti vaše družine. Igra je zaključana na 640x480 piksela, kažu, "zbog rokova". Dodana je "mouselook" funkcija koja će vas u ovo doba kad Quake 3 žari i pali podsjetiti da je ipak riječ o FPS-u, a ne gomili razbacanih spriteova. Grafika je ista kao u prijašnjem nastavku ove sage. "Trudili smo se novim teksturama napraviti realnije i oštrije 3D prostore nego prije." Došli smo do velikog pitanja: jesu li sve ove promjene dovoljne da se igra proglasi nastavkom? Brojne rasprave su se oko toga i prije vodile. Mnogi zagovaraju tezu da se ne može raditi o pravom nastavku ako engine nije iznova napravljen. Mnogi poklonici ovog žanra i serijala igru i prije nego li je izašla pogrdno nazivaju Might & Magic 6, treći dio (negodujući pritom i zbog manjka promjena u prošlom nastavku). Tvorci igre također negoduju, tvrdeći da posljednje dvije M&M igre predstavljaju "cjelovitu i zasebnu priču koja uključuje sva tri kontinenta Enrotha". No, gunđala će ionako utihnuti one sekunde kad se dokopaju igre, nakon čega ih mjesec dana neće biti na društvenim okupljanjima s bližnjima zbog "nekog važnog posla koji moraju obaviti". Da, ubit zmaja i podić Fightera još jedan nivo, hihihi. Proizvođači igre negiraju i činjenicu da im je 3D engine generacijama iza zastarjelog, tvrdeći da oni ne žele alienizirati pojedince koji ne kupuju najnoviji hardver i najskuplje, najnovije igre. I još nešto, "stara tehnologija nema bugova..." No tu ne prestaje njihova obrana, oni čak prelaze u napad. Tvrde kako je postala bitnija tehnička oprema igre negoli sama priča. Djelomice se moramo složiti s njima jer je RPG žanr uvijek značio proživljavanje zanimljive priče, putovanje predivnim mitskim zemljama, sretanje zanimljivih ljudi, vršenje genocida nad maštovitim stvorenjima, pljačkanja i čarobiranja. Je li bolje dobiti svake godine jednu ovakvu igru odlične priče ili svake dvije-tri godine istu priču nešto ljepše upakiranu?



AUTORIZIRANI DISTRIBUTER
za Yamahu, Seiko Precision, Saitek

ZOLA Veleprodaja
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

ZOLA Prodavaonica 1
10000 Zagreb
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr

ZOLA Prodavaonica 2
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8
tel. (01) 6526-755
fax (01) 6529-248
e-mail trgovina2@zola.hr

NOVO!
TRGOVINA PUTEM INTERNETA www.zola.hr

SEIKO Precision



ISPIS DIREKTNO NA CD-R MEDIJ
ID-CARD, OBIČAN PAPIR

HEWLETT PACKARD



EPSON

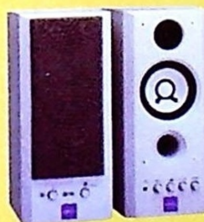


Saitek

PC IGRE
EDUKATIVNI CD-i



YAMAHA





PlayStation

IGRE I KONZOLE
MEMORIJSKE KARTICE
DUAL SHOCK KONTROLERI
VOLAN DUAL FORCE
STEERING WHEEL S PEDALAMA

Saitek



GVC 3Com USRobotics



Microsoft
Saitek
Genius



HEWLETT PACKARD
EPSON
Panasoni
Canon
LEXMARK
FUJITSU
XEROX



YAMAHA	
YAMAHA WAVE FORCE 192XG SOUND CARD	499 kn
YAMAHA WAVE FORCE 192D SOUND CARD	758 kn
YAMAHA CRW 8424S	2823 kn
YAMAHA CRW 8424S SE	3084 kn
YAMAHA YSTM 100	999 kn
YAMAHA YSTM 20DSP	618 kn
YAMAHA YSTM 28	915 kn
YAMAHA YSTM 5	625 kn
YAMAHA YSTM 15	550 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 140	1160 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 240	1659 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 270	2212 kn

SAITEK	
R4 volan s pedalama	827 kn
F100 volan	507 kn
Cyborg stick 2000 joystick	351 kn
X8 - 30 joystick	243 kn
Cyborg 3d pad	348 kn
Cyborg 3d joystick	507 kn
novo! ST 110 dynamic joystick + trotle	197 kn
P 120 PD	133 kn
SP 550	315 kn

MICROSOFT	
MS JOYSTIC SIDEWINDER standard	289 kn
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	1399 kn
MS TRACKBALL	850 kn
MS WHEEL MOUSE	240 kn
MS INTELLIMOUSE USB	603 kn
MSGAME PAD	415 kn

EPSON	
EPSON STYLUS 460	999 kn
EPSON STYLUS 660	1499 kn
EPSON STYLUS 760	2542 kn
EPSON STYLUS PHOTO 750	2913 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

HEWLETT PACKARD	
HP 610	949 kn
HP 710	1300 kn
HP 1100 LASER JET	3900 kn
HP 1100A LASER JET/sCAN/kopirni stroj	5367 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

I-OMEGA	
ZIP DRIVE EXT PARALELNI PORT	1198 kn

HACKER CLUB

POPUST -5% ZA IGRE U BOXOVIMA -10%

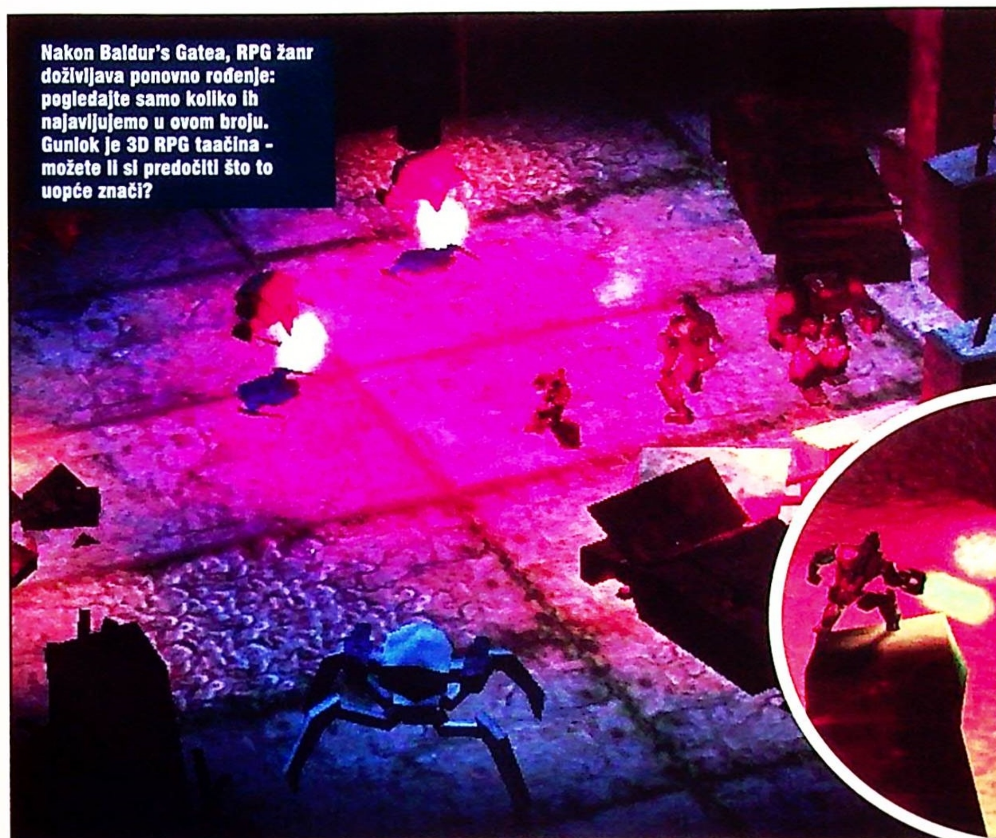
SEIKO PRECISION	
CD Printer 2000	3.660 kn
SP-2400 A4	1537 kn
SP-2415 A3	2152 kn

3COM US ROBOTICS	
MESSAGE V90	1537 kn
SPORTSTER V90	1099 kn

MEDIJI 74 MIN.	
DISKETE 3,5" + PVC BOX	25 kn
CD TDK	14,10 kn
CD KODAK	15,99 kn
CD MITSUI	15,99 kn
CD TRAX DATA u omotu	13.50 kn
CD TRAX DATA	14.50 kn
CD RICOH, VERBATIM	15,99 kn
CD SEIKO printable	14.30 kn
ZIP 100Mb	99.99 kn

GUNLOK

Tvrtka Rebellion poznata je po megahitu Aliens vs. Predator. Donosimo pojedinosti o njihovom futurističnom 3D akcijskom RPG-u koji izlazi u proljeće



Nakon Baldur's Gatea, RPG žanr doživljava ponovno rođenje: pogledajte samo koliko ih najavljujemo u ovom broju. Gunlok je 3D RPG taačina - možete li si predočiti što to uopće znači?

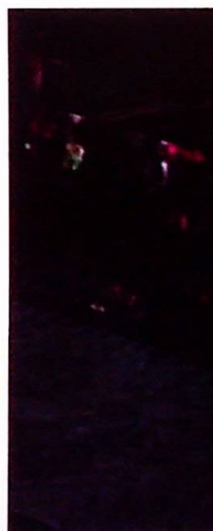


Gunlok liči na tipičnu konzolašku igru: hoće li to za vlasnike PC-a biti prednost ili mana?



Osim odlične grafike i efekata, Gunlok zasad odlikuje apsolutno jedna od najglupljih priča za koje smo čuli u posljednje vrijeme







Nakon odličnog Aliens vs Predatora, Gunlok predstavlja poprilično zaokret za proizvođača Rebelliona.



PROIZVOĐAČ	Rebellion
IZDAVAČ	TBA (bit će naknadno objavljeno)
ŽANR	Akcijski RPG
IZLAZI	proljeće 2000.

JOŠ JEDAN...

Ulaskom u svijet Gunloka bivate prebačeni 500 godina u budućnost, na tamni poremećeni planet Zemlju gdje je trgovinski rat između megakorporacija prerastao u višedesetljetni rat do istrjebljenja. Ljudi su gotovo iskorijenjeni.

...U NIZU?

Anarhija vlada, a na čelu joj je Skorn, zli vođa cyborga. Sa svojim golemim korporacijama sustavno sišu sve vrijedno iz nekoć bogatog planeta. Dalje od tog svijeta nabijenog negativnom energijom jedan običan robot biva zauvijek promijenjen energetskom anomalijom koja stvori svijest u njegovom dotad nesvjesnom moćnom pozitronskom mozgu. Ime mu je Gunlok. On je prvi robot koji sanja. Novootkrivena mogućnost svjesnog mišljenja i svijesti omogućava mu osvješćivati ostale robote. Igrač susreće Gunloka pri pokušaju otkrivanja svog podrijetla. Na tom putu otkrit će sudbinu negdašnjeg ljudskog roda, povesti otpor protiv despotskih korporacija i osloboditi svoju robotsku braću iz okova. Na samom kraju srazit će se s moćnim Skornom i ako ga pobijedi, postići svoj glavni cilj - moć davanja svijesti robotskoj populaciji. Maštovito, i dosad neviđeno - dodajemo mi. Igračeva je zadaća kontrolirati heroja Gunloka kroz 15 potpuno 3D okoliša u kojima mora obaviti mnoštvo zahtjevnih misija. Na svom putu nije sam - prate ga četiri prijatelja, četiri u cijelosti podesiva RPG lika s nadogradivim oružjima. Tu je Frend, velik i snažan robot koji svoju sporu fizionomiju i mozak kompenzira golemom snagom i odanošću. Hark je, pak, mali i brzi robot, sušta suprotnost Frendu. Elint je računalo - lik koji će probiti svako, i najzaštićenije računalo. Maskelyn, posljednji lik, čovjek je s iznimnim moćima...

U ovoj potpunoj 3D RPG tabačini borit ćete se protiv cijelog jata AI vođenih neprijatelja. Pogled će biti iz trećeg lica, izometrijski, a moći ćete ga po želji rotirati, zumirati itd. Osim single player moda, tu će biti i minimalno deset multiplayer arena. Igra podržava sve napredne 3D funkcije, što daje vrhunski vizualni dojam. Od naprednijih mogućnosti valja spomenuti teksture iznimno visoke rezolucije, kompresiju tekstura, sjene u stvarnom vremenu, napredne efekte vode, magle, vatre... Igru Genlok financira Rebellion. Trenutačno traže izdavača.

Prirodna ljepota boja - Epson!



EPSON Stylus Color 460, 660 i 760
nova je generacija vrhunskih EPSON piezo pisača. Jednostavni su za uporabu i vrlo pouzdani. Sada još precizniji, brži, ekonomičniji i tiši. Odsada će Vaše fotografije, crteži i tekstovi biti više nego očaravajuće kvalitete već i na sasvim običnom papiru uz nevjerojatnu brzinu ispisa i vrlo visoku razlučivost (do 1440 dpi). Uživajte u čarobnom svijetu EPSON Stylus boja!

RECRO®
potpisujemo samo najbolje

RECRO d.d. Trg sportova 11, Zagreb
Tel. 01/ 3650 - 777 Fax. 01/ 3650 - 716
e-mail: recro@recro.hr http://www.recro.hr

Nabavite PRINT IT paket i uživajte u maksimalnoj kvaliteti ispisa uz minimalne troškove!

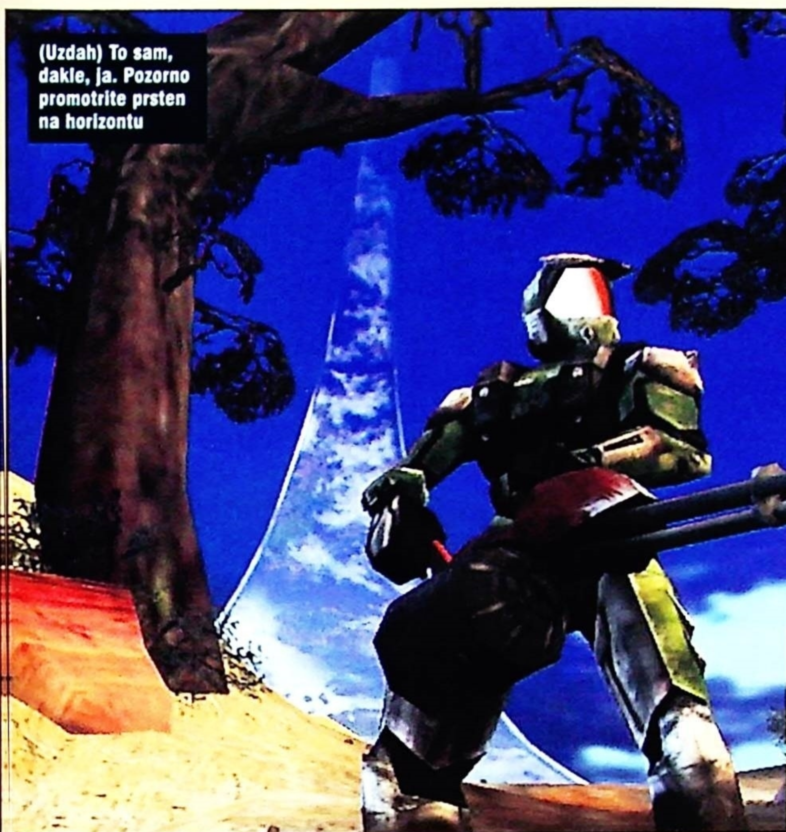
PRINT IT paket sadrži dodatnu crnu i kolor tintu, te odgovarajući papir za Vaš Stylus.

EPSON®

HALO

Ne čitajte podnaslov, gledajte slike!





(Uzdah) To sam, dakle, ja. Pozorno promotrite prsten na horizontu

Petak navečer sa škvadrom. U jedanaest svi u krevet



Covenant. Ni vi njemu niste neka faca



Ma, ja se neću prepucavati... samo ću gledati u oblake



Igra svjetla i sjene ovdje je nenadmašna

PROIZVOĐAČ	Bungie
IZDAVAČ	Bungie
ŽANR	arkadna pucačina
IZLAZI	Polovicom 2000.

SLATKIŠ ZA OČI

Ako ste ipak pročitali podnaslov, onda ste već upoznati s glavnim adutom pomno skrivanog, a ipak razvikanog (prilično česta situacija u svijetu igara), Bungievog naslova u pripremi. Halo, baš kao i neki drugi razvikani naslovi, već sad na webu ima gomilu poklonika koji ga nestrpljivo iščekuju.

HALO, TKO JE TAMO?

Prema autorima, Halo bi trebao biti najbolje napravljen prikaz rata između ljudi i neke izvanzemaljske rase. Zvuči pretenciozno? S obzirom da je takvih igara napravljeno bezbroj, možda. No, treba se sjjetiti da je Bungie poznat po Marathonu, svom serijalu napravljenom za Mac. Te su se igre proslavile, između ostalog, i dubinom svoje priče. Bungievci najavljuju nešto još bolje za Halo pa možemo, u najmanju ruku, očekivati jednog dobrog izazivača. A da je izazivač mrcina najteže kategorije, može se zaključiti po objavljenim tehničkim specifikacijama grafičkog enginea. Ili bolje rečeno, algoritma fizičkog modeliranja.

O čemu je riječ? Dakle, u svim dosadašnjim igrama animacije likova su već predodređene sekvence pokreta koje vam se onda tijekom igre serviraju. Halo, s druge strane, za svaki kontakt dvaju objekata računa popratne sile. To znači da tijekom igre može osjetiti da vojnici doista hodaju terenom i trpe udarce, a ako kojeg od njih posjednete u vozilo, trest će se pri prelasku svake grbe na terenu i slično. Što igre postaju naprednije, to je riječima teže opisati sve nove suptilnosti koje život znače. Ovu igru morate zaigrati. Inače, ako to još niste shvatili, nijedna slika na ovoj stranici nije iz neke prerenderirane animacije - sve su "iščupane" iz same igre, renderirane u pravom vremenu. Hardver potreban da bi ova mrcina išla glatko još nije poznat, no vjerujem da će mnogi igrači zbog nje morati obnoviti konfiguraciju.

Igra trenutačno ima završen multiplayer, a singleplayer tek treba izgraditi. Prema svemu što smo čuli, riječ je o ambicioznom projektu koji bi trebao pomaknuti postojeće granice igrivosti. Priča govori o ljudskom brodu s 1800 putnika (od kojih su 800 kiborzi) poslanom da Covenante, nemilosrdnu izvanzemaljsku rasu, skrene s puta prema Zemlji. Plan je uspio i brod je s Covenantima za vratom skočio na drugi kraj galaksije. Ondje je otkriven jedan nevjerojatan i čudan svijet - golemi prsten koji poput aureole (eng. halo) kruži oko lokalnog Sunca. Sam je prsten umjetna tvorevina, a na njem su pronađeni ostaci tehnologije neke treće, nepoznate rase. Između Zemljana i Covenanta započinje nemilosrdna bitka do istrebljenja u koju će se tijekom igre umiješati još nekoliko rasa. Igra nije strukturirana po nivoima, nego konstantno teče. Kako priča napreduje, igrač dobiva različite zadatke, na njemu je organizacija i izvedba napada koji se uvijek može izvesti na više načina. Još se ne zna hoće li više igrača moći istodobno prolaziti singleplayer, poznato je da u multiplayeru mogu igrati 32 igrača istodobno, a podržano je i uporaba vozila od strane više igrača (jedan upravlja, druga dvojica pucaju iz pričvršćenih strojnica). Sve u svemu, čini se da nas čeka igra koja će u žanr unijeti toliko potrebnog osvježenja.

DIE HARD TRILOGY 2 VIVA LAS VEGAS

John McClane je ponovno u središtu pozornosti s potpuno novom avanturom i gomilom nevaljalaca koje treba istrijebiti



Drugi dio krasi sličan arkadno-konzolaški ugođaj koji je PC igrače odbio od prvog dijela







Kad nestane streljiva, dobra je i "šaka sa Srednjaka"



Nekoliko narančastih eksplozija...



PROIZVOĐAČ	Fox Interactive
IZDAVAČ	Fox Interactive
ŽANR	Avantura/Arkada
IZLAZI	Zima 2000.

DIE HARD

Nakon što je prvi nastavak Die Hard Trilogyja bio prodan u više od dva milijuna primjeraka i postao jednom od najprodavanijih igara, nastavak nudi potpuno novu priču i inovativan pristup.

DIE HARDER

Svi se dobro sjećamo odličnog filma "Umri muški" u kojem je Bruce Willis glumio policajca Johna McClanea koji se prihvatio, stjecajem okolnosti, borbe protiv terorista u golemom neboderu spašavajući nedužne živote uposlenika, ali i život svoje žene. U drugom se nastavku jadni John morao boriti protiv otmičara zrakoplova, a sada su ga poslali u Vegas.

Priča počinje tako da McClane dolazi u Vegas u posjet svom prijatelju Kennyju Sinclairu i usput naleti na multinacionalnu terorističku skupinu zlih planova. McClane se tako nađe u sukobu s teroristima koji su opasniji od svih onih s kojima se prije morao suočiti.

Novi Die Hard sadrži tri različita sučelja za igranje i dva različita modaliteta igre, što igri daje veliku fleksibilnost i igrivost. Prvi mod igre je filmski u kojem ste nošeni radnjom i u stilu avanture prelazite prepreke do krajnjeg raspleta situacije. Drugi je mod sušta suprotnost, nudi potpuno arkadni stil igre kombiniran s pucačinom iz prvog lica te ludom jurnjavom automobilom kroz blještave ulice Las Vegasa, a svaku će priču, prema sadašnjem stanju, biti moguće proći na nekoliko različitih načina.

Veliki plus će svakako biti i najavljena umjetna inteligencija vaših protivnika koji će osluškivati svoj okoliš, detaljno ga pregledavati te biti iznimno precizni u uporabi svojih borbenih sredstava. Vama se u istom trenutku otvara mogućnost da uporabom lukave taktike i smišljenim djelovanjem dobijete pristup novim lokacijama, oslobodite taoce i na kraju svladate svoje neprijatelje. No, uz ovaj strateški i avanturistički dio, arkadni će biti jednako zahtjevan, obzirom da će svi neprijatelji imati pet različitih zona gdje ih možete pogoditi i lakše ili teže raniti, ovisno koliko ste precizni. Atraktivnosti igre će sigurno pridonijeti i izbor između dvanaest oružja koja će imati potpuno različite efekte na neprijatelje.

Svi oni koji su igrali bilo koji prijašnji nastavak Die Harda znaju da je ovaj serijal uvijek nudio uravnotežen odnos između pucačkog i avanturističkog dijela igre, a adrenalin u krvi igrača neprestano raste kako se priča i akcija rasplamsavaju. Stoga se s pravom možemo nadati još jednom odličnom nastavku koji će ispuniti duge i besane noći.

Damir Đurović

STAR WARS: EPISODE 1 OBI-WAN

LucasArts potvrdio novi StarWars naslov

Nakon mnogobrojnih špekulacija, Lucas Arts i službeno potvrdio vijesti o novom SW naslovu



Fenomenalna vijest za sve Star Wars fanove: glasine o razvoju svojevrsnog nastavka Jedi Kniga, LucasArtsove FPS pucačine u Star Wars svijetu, pokazale su se istinitima.

Treći nastavak takozvanog Dark Forces serijala nosit će ime Star Wars: Episode 1 Obi Wan. Informacija o samoj igri još uvijek nema mnogo, riječ je tek o podatcima koji su različitim vezama procurili iz LucasArtsa koji je želio još koji tjedan pričekati s najavama. Od poznatih činjenica posebno zanimljivom čini nam se ona koja govori da je Lucas izradio potpuno novi grafički engine te stoga možemo očekivati itekako konkurentan FPS naslov iako je pitanje koliko će on biti sličan, tj. različit od Jedi Knigta nakon raspada originalnog tima koji je radio na stvaranju te igre.

◆ **Obi Wan bi trebao biti gotov u drugoj polovici godine.**

MIKE TYSON BOXING

Tyson zagrizao virtualno uho

Ekskluzivna licenca pripala Codemastersima

Svjetska ekskluzivna licenca za proizvodnju igre u čijem će naslovu biti ime jednog od najvećih boksača svih vremena, Mike Tysona, pripala je i više nego zasluženo Codemastersima.



Oni tijekom svibnja na PC i Playstation platformi kane lansirati i prvi naslov koji će nositi Mike Tyson naljepnicu, naravno simboličnog imena Mike Tyson Boxing. Osim već uobičajno kvalitetne 3D grafike, sve prisutnije i gotovo već nezaobilazne u svim sportskim simulacijama, Mike Tyson Boxing karakterističan je posebice po jedinstvenom animation engineu zaduženom za pokrete likova, čime je postignuta iznimna dinamičnost tijekom mečeva. Brojnim autentičnim modovima igranja koji će vama kao igraču omogućiti potpuno upravljanje vlastitom virtualnom boksačkom karijerom ili nekom od jednostavnijih bržih opcija igranja kao što su uobičajeni treninig ili ekshibicijski mečevi povećana je raznolikost koju ovaj naslov nudi.

◆ **A sve to Codemastersi nam namjeravaju ponuditi negdje na proljeće.**

STAR TREK ONLINE

Konačno stiže dobra vijest za sve poklonike Star Treka iz Activisiona. Naime, nakon duljih pregovora, ta je velika izdavačka kuća odlučila načiniti prvi masovni online naslov u Star Trek svijetu na čiju je franšizu tijekom prošle godine dobila prava. Za početak je dovoljno reći da je tim zadužen za nastajanje online inačice Star Treka isti onaj koji je stvorio fantastično popularni Everquest, također masovnu online igru RPG žanra.

DIRECTX PROGOVORIO

U svakom novom izdanju DirectX-a Microsoft je dosad manje-više vrlo uspješno pratio trendove u igraćoj industriji. Stoga će inačica DirectX 8.0 u svojoj strukturi, osim brojnih novina, imati utkanu podršku za real-time voice tehnologiju nazvanu DirectPlay Voice, čime je dana vrlo snažna potpora svim potencijalnim izdavačima koji u svojim budućim naslovima kane ponuditi kao jednu od opcija i izravnu govornu komunikaciju među igračima tijekom igranja.

USKORO NOVI LINUX

Ako je vjerovati riječima tvorca Linuxa, Linusa Torvaldsa, nova inačica ovog sve zastupljenijeg operativnog sustava trebala bi se pojaviti polovicom godine. Riječ je o Linux inačici 2.4 najavljenoj na LinuxWorld konvenciji. Posebno je zanimljivo da je grupacije Linux distributera izjavila kako je već sada spremna ponuditi softver potreban za optimizirani rad nove inačice Linuxa na novoj Intelovoj generaciji procesora izgrađenih oko posve nove IA-64 arhitekture.

HEROES OF MIGHT&MAGIC 3: SHADOWS OF DEATH

Moć i magija za nezasitne

Novi pridošlica u Heroes serijalu

I kad su već svi odlučili sjesti i odmoriti se nakon beskonačnog igranja Heroesa 3 i njihovog expansiona, New World Computing se niotkuda pojavio s najavom Shadows of Deatha, na prvi pogled expansiona, a zapravo je to sasvim nešto drugo.
Ta poslastica za sve ljubitelje Heroesa, kojih je uistinu bilo mnogo, smišljena je kao poseban naslov sastavljen od sljedećih komponenti: potpune inačice Heroes of Might&Magica 3: Restoration of Erathia, određenih dijelova Armaggedons Bladea, zajedno s njegovim campaign editorom, zatim gomile novih tipova terena i artifacata, 38 novih posebnih scenarija i onog vjerojatno svima vama najvažnijeg - sasvim novog campaing cyclea sa sedam međusobno isprepletenih grupa scenarija. Kao što se iz samog imena može koliko-toliko zaključiti, priča novog campaigna odvija se nešto prije Restoration of Erathie i prati podizanje velike armije undeadova na čelu s vrlo moćnim krvožednim necrommancerom. Igraće sučelje cijelog paketa je manje-više ostalo kao u originalnom trećem Heroesu, što će veteranima ove igre još više olakšati uživanje u New World Computingovom novom paketu.

◆ **Shadows of Death bi se trebao pojaviti negdje u prvoj polovici ljeta.**

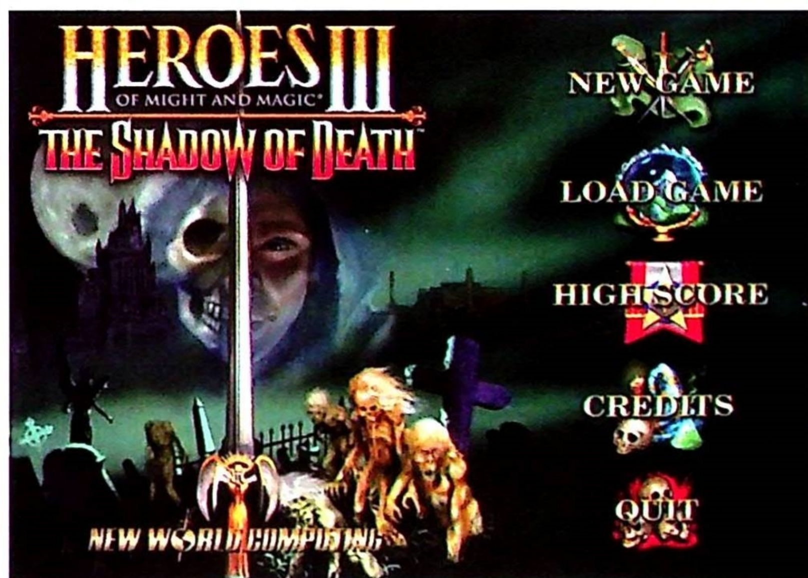
EA prihvatio Playstation 2

U posljednje je vrijeme sve evidentnijom postala činjenica o slabljenju interesa Electronic Artsa za izdavanjem naslova na Nintendo 64 i Dreamcast konzolama. Glavni je razlog fokusiranje te goleme izdavačke kuće na razvoj igara za Playstation 2 konzolu, koju je EA čvrsto obrglio kao zasad jedino uspješno rješenje konzola nove generacije. Prema nekim izvorima, u Electronic Artsu je trenutačno oko dvadesetak naslova namijenjenih Sonyjevoj novoj konzoli od kojih će se barem polovica pojaviti tijekom ove godine.









X-COM: ALLIANCE

Alieni ponovno napadaju

Microprosove projekt ipak preživio

Doslovni raspad Microprosea, a odmah potom i "navodno spašavanje" od strane Hasbroa i desetkovanje Microprosovih redova dovelo je u pitanje niz velikih projekta tog izdavača.
Golema količina naslova zauvijek je izgubljena ili prepuštena na razvoj nekim drugim tvrtkama. Ipak, među preživjelima našao se i dugo najavljivanji X-Com: Alliance, žanrovski FPS prvijenac u dosad izrazito dobro prihvaćenom X-Com serijalu. Da vas još jednom podsjetimo, Alliance kao grafički engine koristi posljednju inačicu Unrealovog enginea koji je trenutačno, kao što i sami znate, u samom vrhu ponude 3D enginea.

◆ **Nova invazija Micorposovih aliena na vaša računala dogodit će se koncem jeseni.**



PROJECT C DOBIO SLUŽBENO IME

U prošlom broju najavljeni novi RPG naslov Larian Studiosa je konačno dobio i svoje pravo ime pod kojim će biti nadalje razvijan. Tako je maštoviti dosadašnji naziv Project C zamijenjen imenom Divinity: Sword of Lies. Više detalja o samome naslovu te njegovom razvoju očekujte na stranicama najava u nekom od idućih brojeva ovog časopisa.

SIMSI ZAŽIVJELI NA NETU

Popratívši izlazak novog izdanka u Maxisovom vrlo širokom Sim serijalu, The Simsa, na službenim stranicama igre započelo se pojavljivati niz zanimljivih dodataka vezanih uz taj naslov. U nekoliko idućih tjedana Maxis i dalje kani putem svoga službenog sitea www.thesims.com opskrbljivati pobornike ove igre različitim dodatcima i ostalim zanimljivostima vezanim uz The Sims. U svakom slučaju, vrlo dobar marketinški potez kojim se Maxis već itekako okoristio prilikom izdavanja svojeg poljednjeg naslova SimCity 3000.

ALIEN VS. PREDATOR GOLD

Već početkom proljeća Fox Interactive izdat će novu, obnovljenu i upotpunjenu inačicu Alien vs. Predatora u tzv. gold inačici. AvP Gold će, osim poboljšanja s vizualne strane postignutih nadograđivanjem enginea, u sebi sadržati još i millenium add-on te službeni strateški vodič Prima Publishinga.

RAČUNALNE IGRE ILI DIGITALNO ZLATO

Iznenađujuće veliki financijski dobitak i ove je godine postignut u svijetu industrije računalnih igara. Količina novaca koja se zavrtjela u 1999., prema izvješću PC DATA-e, iznosi na američkom tržištu 7.4 milijardi dolara, što je dvadesetak posto više nego u godini prije. Stručnjaci i nadalje očekuju vrtoglavi rast zarade u spomenutoj industriji, a on će se ponajviše osjetiti na području softvera razvijanog za konzole.

ULTIMA ASCENSION POSVE POKRPAN

Isrpavljanju gomile bugova odgovornih za katastrofalni neuspjeh Originovog posljednjeg naslova u Ultima serijalu Ascension je, prema nekim izjavama, došao kraj. Odgovorna osoba za odnose s javnošću David Swofford izjavio je da nakon izlaska trećeg i zasad, prema njihovom mišljenju, posljednjeg patcha ne osjećaju više potrebu raditi na ispravljanju bugova jer ih je iznimno velika količina otklonjenja te je riješena i većina problema kompatibilnosti s određenim hardverom. Tim ljudi koji je radio na Ascensionsu upravo započinje rad na novom projektu koji će biti najavljen tijekom godine.

STARLANCER

Digital Anvilov prvi naslov priveden kraju

Prethodnik Freelancera ili jeftina podvala





Legendarni tvorac Wing Commander serijala nakon dužeg vremena i otvaranja svoje vlastite tvrtke konačno je spreman izdati svoj prvi naslov pod okriljem Microsofta kao izdavača.

Starlancer, prva Robertsova igra unutar Digital Anvila, osmišljena je i kao prethodnik Freelancera, naslova od kojega i sam Roberts i njegov razvojni tim mnogo više očekuju. Što je onda zapravo Starlancer? Na brzinu sklepana svemirska simulacija izgrađena oko Freelancerovog enginea ili uistinu pravi prethodnik Freelancera koji će svojom pričom i okružjem stvoriti vrlo ugodan temelj koji bi igrače trebao uvesti u Robertsov zanimljivi svijet SF-a. Ako je imalo vjerovati tvrdnjama iz Digital Anvila, riječ je ipak riječ o potonjem, što znači da će to onda biti prilično zanimljiv naslov koji, osim vizualno prekrasnih detalja, može ponuditi i vrlo dinamične andrenalinom nabijene svemirske okršaje u nekoliko desetaka misija sa zanimljivom pričom o osvajanju Sunčevog sustava te borbi za oslobođenjem.

◆ **Trenutačno je Starlancer u završnoj fazi razoja a u prodaji će biti polovicom travnja.**

Hasbro pokreće niz sudskih parnica

Hasbro Interactive je, čini se, ponovno u lovu na vještice. Naime, početkom mjeseca pokrenuo je niz federalnih tužbi kojima želi zaštiti svoja autorska prava na neke, moglo bi se reći, prilično stare igre. Na crnoj su se listi ovaj put među inima našli eGames i GT Interactive. Među naslovima na koje Hasbro ima ekskluzivna prava, a koja su navodno spomenute tvrtke ignorantno kopirale u svojim novim inačicama vrlo sličnim Hasbrovim originalima, nalaze se iznimno zastarijele igre kao što su Asteroidsi, Centiped, Missile Command, Pac-Man, Tetris i niz drugih. U tužbama podnesenima na federalnim sudovima diljem Amerike kao glavni zahtjev za rješenje problema navodi se povlačenje iz prodaje i uništavanje svih naslova koji "ugrožavaju" Hasbrova autorska prava.

Jedan od suosnivača Firaxisa napustio matičnu tvrku

Nitko nije ni sumnjao da će samo nakon nekoliko godina provedenih u dosad vrlo uspješnoj matičnoj tvrtki jedan od njenih glavnih suosnivača istu tako brzo napustiti. Riječ je o Brianu Reynoldsu, donedavno desnoj ruci legendarnog dizajnera Sida Meira, široj javnosti bolje poznatog po tome da je zapravo on bio čovjek koji je vodio dizajn Alpha Centauira, dok je Meir cijelu stvar nadgledao i prilično labavo vodio. Nažalost, razlozi ovog novog velikog odlaska u svijetu industrije računalne zabave (sjetite se nedavnog odlaska Tima Shafera iz Lucas Artsa) ostali su potpuno nepoznati. Zasad je tek dobijena Brianova izjava da ga u skoroj budućnosti čekaju neke promjene kojima se uistinu iznimno veseli.

ECHELON

Simulacije na ruski način

Šareno zapakirana vizualna poslastica

Sigurno je barem jedan mali dio vas zapamtio ime ruske tvrtke koja je stvorila prilično popularni Rage of Mages RPG serijal čiji je treći nastavak upravo u pripremi.

Njeno je ime Buka Entertainment. Osim izdavanja Rage of Magesa 3, tijekom ove godine ruski genijalci namjeravaju nam ponuditi još jednu poslasticu iz svoje kuhinje. Ovaj put riječ je o nečemu potpuno drugačijem. Echelon, na američkom tržištu Storm, ime je igre koju bismo nakon pomnijeg proučavanja bez imalo dvojbe mogli svrstati u nekakav hibridni žanr simulacije/pucačine, taman s dovoljno elemenata da ne bude ni jedno ni drugo, a da opet ima pojedine elemente svakog od tih dvaju žanrova. No, sam koncept i osnova ideja igre nisu učinili Echelon toliko zanimljivim našim novinarskim očima, za to je ovaj put zaslužna vizualna kvaliteta igre koja je, ukratko, fantasična, koloristički vrlo bogata najrazličitijim lightning efektima kojima se odlikuju samo 3D engines najnovije generacije. Uostalom, najbolje da pogledate slike i sami se uvjerite o čemu govorimo.

◆ **Izlazak igre planiran je istodobno i na ruskom i na europsko/američkom tržištu koncem ljeta ili početkom jeseni, dotad ćete se još naslušati o tom naslovu na stranicama Hackera.**







Nakon duže pauze Cavedog oživio

Nakon pauze izdana dva naslova

Umrtvjeli Cavedog je posljednjih nekoliko mjeseci potpuno zanemario svoj izdavački potencijal te odgađanjima nekih naslova i odlascima ključnih ljudi stekao poprilično negativni publicitet među igračima.

Ipak, čini se da se ova donedavno vrlo popularna tvrtka odlučila vratiti na pravi put, a najbolji pokazatelj toga je i izdavanje dvaju naslova na američkom tržištu, prvog expansiona za Total Annihilation Kingdomse pod nazivom The Iron Plague te reizdanja europskog naslova 1602. AD, posebno prilagođenog i nadograđenog za američko tržište.

◆ **Oba naslova već sad možete potražiti na policama vašeg lokalnog distributera.**

SIN

Sin The Movie

Prvi film po uzoru na igru FPS žanra ipak nije Doom

Brojne glasine i odgađanja vezana uz početak snimanja filma prema predlošku sada već legendarne igre Doom dokraja su se pokazala neistinitima.

Upravo iz tog razloga titula prvog filma napravljenog po uzoru na neku igru FPS žanra pripast će nekome drugome, Ritual Entertainmentu. ADV Films, vodeća producentska kuća u Americi koja se posebice specijalizirala za proizvodnju anime crtanih filmova, nakon pregovora s Ritualom 1998. odlučila se tijekom prošle i ove godine u suradnji s tvorcima Sina napraviti dinamičan crtani film koji prilično prati samu priču originalne Sin igre. U njoj u ulozi Colonela Johna Bladea nastojite uništiti grupaciju opasnih terorista na čelu s privlačnom ali ubojitom Elexis Sinclaire radi čijih su se planova počele događati čudne stvari u gradu. Prvobitna je ideja bila je da se ADV-ov anime crtani film temeljen na Sinu pojavi istodobno s igrom; nažalost, to je iz prilično banalnih razloga bilo nemoguće te je ADV na kraju odlučio Sin The Movie izdati u travnju ove godine, i to u dvije inačice, na VHS-u i DVD-u.

◆ **Zanimljivo je spomenuti da će DVD inačica, osim samog anime crtanoga filma, donijeti i potpunu inačicu Ritualovog Sina, što će biti uistinu poslastica koju ljubitelji tog naslova nikako ne smiju propustiti.**





NVIDIA I S3

nVidia i S3 zajedno!!!

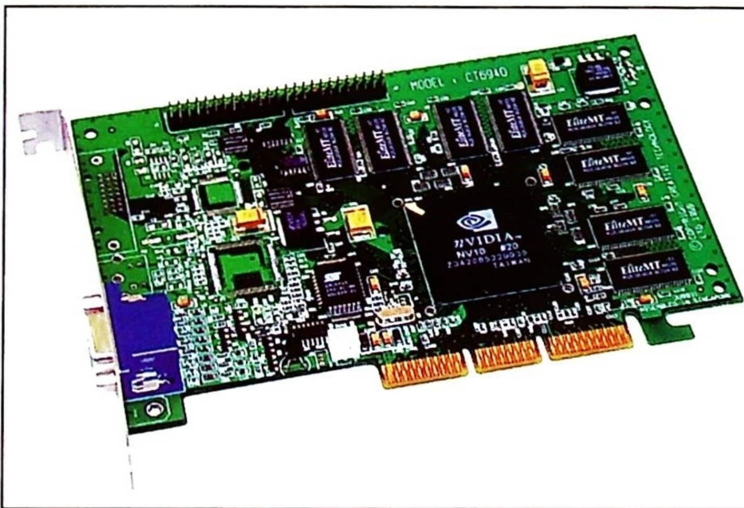
Međusobna sudska tužba mogla bi prerasti u obostrano plodonosnu suradnju...



Nakon što su se više mjeseci natezali po sudovima radi međusobnog kršenja patenata, nVidia i S3 su došli do rješenja koje odgovara i jednoj i drugoj tvrtki.

Umjesto da se dalje vuku po sudovima, sklopili su sedmogodišnji ugovor o međusobnom dopuštanju uporabe različitih patentiranih rješenja iz područja računalne grafike. Pretpostavljamo da je riječ upravo o patentima koji su bili dio tužbe, a koji se već nalaze u grafičkim karticama ili bi se nalazili da nije na njih stavljena sudska zabrana komercijalnog iskorištavanja dok se spor ne riješi. "Ovim ugovorom postigli smo obostranu korist", pohvalio se Jen Hsun Huang, predsjednik i izvršni direktor nVidije. "Tijekom godina S3 je razvio i stvorio bogatu ponudu tehnologija u grafici, multimediji, mikoprocesorima, logici sustava. Dogovori sa SGI-em i S3-em kao i naše bogato znanje daju nam snažan temelj za izgradnju vrhunskih proizvoda." Upravo intelektualno vlasništvo postaje najviša prepreka ulasku na današnje PC tržište. Sigurno se sjećate brojnih tužbi o povredi intelektualnog vlasništva, o kojima smo vas izvještavali u posljednje vrijeme. Ako ova dva mogula računalne grafike uistinu odluče raditi zajedno, tko zna gdje će im biti kraj...

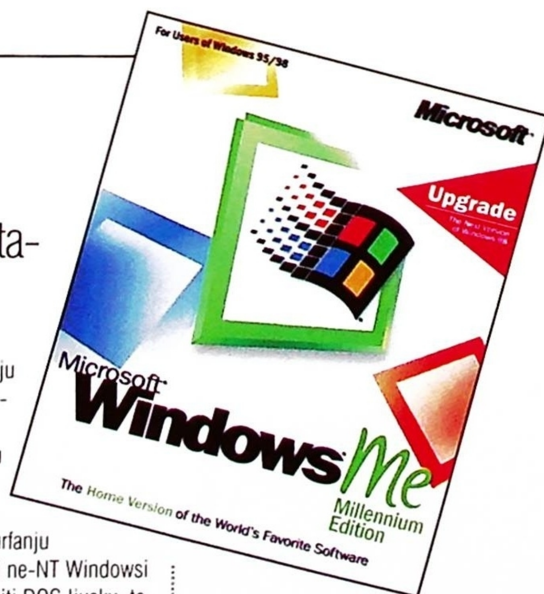
◆ **Znači li ovaj ugovor da će Diamond-S3 korporacija ipak nastaviti prodavati grafičke kartice s nVidijinim procesorima?**



MICROSOFT

Windows ME

Uskoro najnovija inačica najrasprostranjenijeg OS-a za kućne korisnike



Eto, doživjeli smo premijeru Microsoftovih Windowsa 2000, a već nam od MS-a stiže novosti o "Milleniumu", nadolazećem OS-u namijenjenom kućnim korisnicima koji će biti predstavljen tržištu ove godine.

Microsoft je odredio službeno ime "Milleniuma": Microsoft Windows Millenium Edition, ili Windows ME. Kao nasljednik OS-a Windows 98 Second Edition, ime ukazuje na dosljednost Microsofta u održavanju "branda" operacijskog sustava za kućne korisnike. Čineći to, MS vjeruje da će umanjiti zbunjenost korisnika oko toga koji će Microsoft OS biti najbolji za njihove potrebe. Glavna poboljšanja Millenium izdanja Windowsa očituju se u daljnjem pojednostavljenju upravljanja, dodatnom usmjeravanju ka digitalnim medijima i online iskustvu - iliti boljem/lakšem/bržem surfanju mrežom. ME će biti prvi ne-NT Windowsi koji će u cijelosti odbaciti DOS ljusku, te će dodatno ubrzati vrijeme potrebno za instalaciju i podizanje sustava. Također će i prepoznavanje i konfiguracija hardvera biti ubrzani i pojednostavljeni. I dok Microsoft tvrdi da "Millenium" donosi potpuno novo korisničko iskustvo, neki beta testeri protive se toj tvrdnji govoreći da je riječ o nabrijanim Windosima 98 te da je cijeli ME jedna velika skupa zakrpa, baš kao što je Windows 98 SE prema originalnim Windowsima 98. Posljednja beta inačica bit će odaslana na testiranje u prvom kvartalu, a cijeli se Windows ME očekuju u trećem kvartalu.

◆ **Igačima je najzanimljivije to što će u sebi sadržati i DirectX 8,0.**

DVD audio

Sudeći prema broju odgoda, ovaj novi format neće nikad doživjeti komercijalnu uporabu...

DVD video je uzletio, nezaustavljivo. Osim što je revolucionirao način gledanja filmova kod kuće, DVD je trebao revolucionirati (barem djelomice) i slušanje glazbe svojim superiornim formatom DVD audio. Svašta je obećavano, od 5(.1)-kanalskog zvuka do astronomskih frekvencija uzorkovanja (96 kHz), što je dvostruko više nego kod CD-a. No, iako o DVD audiu svako malo imamo nove vijesti (u početku, doduše, većinom da bi se obavijestilo pučanstvo da se opet promijenio format zapisa), stvar se nije kretala prema datumu komercijalnog izlaska... I taman kad je sve bilo spremno za izlazak novog standarda (moralo se požuriti, Sonyjev konkurentski SA-CD također je već pred komercijalizacijom) i u dućanima se trebali pojaviti prvi diskovi, zbog poteškoća glede autorskih prava, izlazak ovog novog, odlično zvučećeg formata odgođen je dodatnih 6 mjeseci. Naime, čini se da je anonimni haker probio zaštitu kopiranja koja je trebala biti ugrađena u sve DVD audiouređaje i izdistribuirao je na Internetu, što je dovoljno prestrašilo velike izdavačke kuće da odgode izlazak playera. U vrhu ponude ovih vrhunskih audioreproduktora trenutačno je Pioneer, čiji vrhunski model DV-AX10 može reproducirati i SA-CD i DVD-A medije.



Sprema se DirectX 8

Hoće li uistinu novi DirectX promijeniti način na koji igramo igru? Sasvim izvjesno...

Uskoro će beta testeri dobiti prve primjerke novog DirectX-a na testiranje. DX 8,0 bit će sastavni dio novih Windows 98 ME, ali će se pojaviti i izvedbena inačica za Windowse 9x i 2000, i to do ljeta. Naglasak je stavljen na grafiku, i to na fotorealizam. Također, zahvaljujući novim rutinama bit će moguće stvarati daleko glađe (zakrivljenije) objekte. Poboljšano će biti i sučelje, a revolucionarna tehnologija kojom se hvale je komunikacija preko mreže glasom - DirectPlay. Ovaj novi API razvijen je i adaptiran iz popularne ShadowFactor softverove aplikacije zvane BattleCom i bit će optimiziran za multiplayer igranje u mreži, no nije isključeno da se neće koristiti i za normalnu komunikaciju preko mreže.



SONY

PLAYSTATION 2 DVD

Sony izašao u javnost sa specifikacijama DVD reprodukcijskih sposobnosti svoje nove konzole!

Nakon beskrajnih spekulacija i povremenih dezinformacija glede DVD mogućnosti PS2 konzole, Sony je sve nedoumice uklonio objavivši DVD mogućnosti novog PS-a 2 na konferenciji za tisak na kojoj su uspoređivani Sony, Pioneer, Matsushita linijski DVD playeri s Playstationom 2.

Imajte na umu da svaki od tih playera stoji mnogo više nego PS 2. Evo izravne usporedbe: kvaliteta videa - potpuno u rangu najboljih DVD playera. Nedostatak - nema daljinski upravljač, barem ne bežični. Naime, DVD reprodukciju možete kontrolirati Dual Shock kontrolerom, a možda se poslije pojave daljinski upravljači nekog drugog proizvođača kao dodatak koji će biti moguće dokupiti. Ostalo je sve kao kod klasičnih DVD playera. Višestruki titlovi, audiotrackovi, omjeri ekrana, digitalni izlaz za Dolby Digital i DTS... Loše je jedino što će vaš PS2 zahtijevati specijalnu memorijsku karticu za reproduciranje DVD filmova, što otvara prostora razbijanju regijske zaštite, ali je nezgodno ako karticu zagubite... Eto, ukratko, snovi DVD zaljubljenika su se ostvarili i za cijenu entry level DVD playera moći će dobiti vrhunsku konzolu i vrhunski DVD player...

◆ **Više novosti donijet ćemo u idućem broju, kad se vrati naše izaslanstvo iz Tokija, gdje će biti prezentacije Playstationa 2.**



3Dfx u problemima

Lijepo smo ih upozoravali da će ih nedostatak 32 bpp renderinga uništiti...



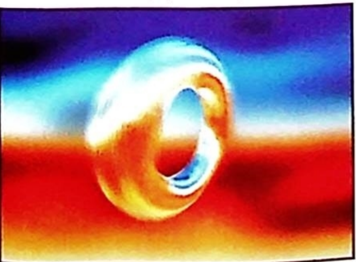
Iako su imali savršeno sročene razloge za gubitke u posljednjem razdoblju (kao, nisu izdali novu generaciju čipova za Božić, nego je to učinila konkurencija, blabla...). Uglavnom, kako bi srezali gubitke, 3Dfx će otpustiti 20% radnika, i to najviše iz administracije, rukovodstva, prodaje i softerske podrške. Bit će osnovan specijalni odjel koji će razvijati proizvode namijenjene radnim stanicama pod nekom od inačica Windows NT operacijskog sustava. 3Dfxu želimo mnogo sreće s novim grafičkim karticama koje se uskoro trebaju pojaviti na tržištu (CeBit 2000. možda?) te ponovni povratak na tron.

BITBOYS

Treća sreća za BitBoys ?



Kontroverzni će proizvođač grafičkih kartica "samo na papiru" ipak izdati svoj prvi proizvod?



Sjećate se genijalaca sa sjevera Europe koji su svojim grafičkim karticama, iako "samo na papiru", stekli svjetsku slavu.

Da, pričamo vam o BitBoysima i njihovom projektu Glaze3D. Eto, dotični je projekt sve bliži ostvarenju. Tvrtka je osnovala štab u Dallasu, a najava egzaktnih karakteristika prvih čipova i kartica očekuje se u ožujku. Prije nego li su kartice najavljene, najavljena je tehnologija na kojoj će one ostvariti prednost nad konkurencijom. Riječ je o novoj XBA (Xtreme Bandwidth Architecture) tehnologiji koja donosi dosad neviđene mogućnosti protoka podataka na grafičke kartice. Temelj cijele tehnologije je nova eDRAM tehnologija. 9 MB ove ultrabrze memorije integrirano s grafičkim podsustavom te s dodatnom vanjskom memorijom stvorit će grafiku neviđene brzine. Specifikacije finalnih proizvoda i cijene će biti poznate u ožujku. Demonstriranje tehnologije počinje u drugom kvartalu (pretpostavljamo na E3-u), dok će se u proizvodnju punom parom krenuti u trećem kvartalu... Trenutačno se malo zna, poznato je da će jezgra kartice raditi na 150 MHz. Kad su BitBoysi upitani nije li to malo s obzirom na današnje brzine, odgovoreno je da oni koriste engine koji je dvostruko propusniji od GeForceovog u megahercima, ili četverostruko od Voodoo 5. Rad na 150 MHz bit će po brzini ekvivalentan Voodoo 5 na 600 MHz. Napredna tehnologija omogućava obradu 768 bitova podataka u jednom procerskom ciklusu. Rezultat je rekordna propusnost od 12,5 GB/s, što će omogućavati rad ekskluzivno u 32 bita, uz antialiasing cijele scene, u visokim rezolucijama od 1024x768 i višima. Provedene simulacije pokazuju da bi, kad bi postojao dovoljno snažan procesor, Glaze 3D kartica mogla zavrtjeti Quake 3 u 300 fps. Pa ako vas to nije natjeralo da otvorite usta od čuđenja, ne znam što će...

◆ **BitBoysi trenutačno planiraju ostati samo proizvođači tehnologije, dok će kartice biti distribuirane samo preko nekoliko partnera (Diamonda, Creative Labs...?).**


▲ Elwood u defenzivnom...

DUNGEONS & DRAGONS

Prema legendarnoj roleplaying igri tiho ali sigurno nastaje film. Zli čarobnjaci, lopovi, ratnici i zmajevi uskoro i na velikom ekranu...


▲ ...te u ofenzivnom stavu

Iako je broj ljudi koji su se odvažili na trošenje svog slobodnog vremena bacajući kockice, zbrajajući bodove na komadu papira i zamišljajući da se probijaju kroz nekakvu "tamnicu" prilično malen (barem kod nas), gotovo su svi upoznati s fenomenom roleplayinga.

A svatko tko je ikad čuo za roleplaying taj je pojam povezivao s D&D-om, odnosno s AD&D-om. Taj je naizgled nimalo glamurozan način zabave uskoro prerastao u pomamu diljem svijeta, a za sobom je povukao i niz drugih roleplaying sustava. Dakako, u današnje doba malo tko igra klasični D&D, uglavnom se prešlo, ako ne već na jedan od modernijih AD&D sustava, na različite GURPS-ove, Vampire, Vukodlake, a nekoliko izgubljenih duša se počelo baviti i kartaškim igrama poput Magic: The Gatheringa. U međuvremenu, rleplaying je doživio svojevrsni *alter ego* u računalnim igrama,

LIKOVI

NEGATIVCI

Jeremy Irons Slavni britanski glumac poznat po brojnim karakternim ulogama u velikom broju filmova. Čini se da svaki poznatiji britanski glumac kad-tad završi u jednom od holivudskih filmovima glumeći glavnog negativca. Spomenimo samo Garyja Oldmana ili, najnoviji primjer, Roberta Carlylea. Naravno, Jeremy Irons će glumiti zlog čarobnjaka Profiona.


Jeremy Irons s redateljem, Coreyjem Solomonom

Bruce Payne Ovaj manje poznati britanski glumac, također jedan od poznatijih negativaca (Putnik 57), glumit će Damodara, Profionovu desnu ruku. Damodar je sadist i glavni progonitelj grupe pozitivaca.



POZITIVCI



Thora Birch Thora, mlada holivudska glumica, dokazala se u velikom ovogodišnjem hitu American Beauty. Od anonimke, postala je prava zvijezda te će privući mnoge gledatelje ovom filmu svojom ulogom kraljice Savine. Ta će uloga sasvim sigurno barem donekle podsjećati na kraljicu Amidalu iz Fantomske prijetnje, no nadamo se da to neće biti izraženo do mjere plagijata.

Justin Whalin Iako je ovaj mladi glumac pretežno nepoznat, neki će ga se možda sjetiti po ulozi novinara Jimmyja Olsena u televizijskoj seriji o Supermanu - Lois & Clark. Inače, njegov lik, mladi lopov Ridley, je jedan od glavnih likova, voditelj skupine u potrazi za palicom. Riječ je, čisto D&D-ovski, o vrlo netipičnom lopovu, zbog svoje hrabrosti i požrtvovnosti.


Elwood, Snails i Ridley (slijeva)

Marlon Wayans Ovaj glumac, poznat po brojnin ulogama u komedijama (Šesti igrač i dr.), će služiti kao neka vrsta *comic reliefa* u filmu. U ulozi lopova Snailsa, Ridleyjevog prijatelja i nevoljkog suradnika, sasvim će sigurno tematiku i ugođaj filma učiniti lakšim i humorističnijim.

Zoe McLellan Zoe, prilično nepoznata američka glumica (Opus gospodina Hollanda), će preuzeti prilično zahtjevnu ulogu čarobnice Marine. Jedna od najmoćnijih i najsposobnijih članova skupine, mag (ženski mag - magi-nja?:)) Marina će biti suočena s najtežim zadacima - uključujući i obvezatni "složeniji" odnos s mladim Ridleyjem (mag i lopov... da mi je to vidjeti).



bi trebala biti činjenica da na produkciji radi Joel Sivler, glavni producent Matrixa



▲ **Profion kuje zle planove na gornjim katovima Crne kule...**



▲ **...a ni ovi Orci nisu na čik-pauzi**

gdje je roleplaying sve do početka devedesetih žario i palio, a nedavno je doživio i renesansu. Stoga, nije nimalo čudno što je pojam Dungeons & Dragonsa naveliko poznat i u sferi interaktivne zabave, ako ništa drugo, barem kao formalni natpis na kutiji jedne od brojnih licenciranih igara. Uskoro, međutim, D&D seli i u filmski svijet...

Zbog goleme popularnosti D&D-a, činjenica da se ovakav film snima tek sada, kad D&D više nije tako popularan kao što je nekoć bio, sama je po sebi prilično začuđujuća. Treba znati, međutim, da je filmska industrija prilično troma u prihvaćanju noviteta te da se nešto radi tek onda kad se smatra financijski isplativim. Još jedna neobičnost ovog filma je što je riječ o prilično malenoj i jeftinoj produkciji. Snimanje se odvija na lokacijama u okolici Praga, a budžet je 35 milijuna dolara.

Zaplet je tipično D&D-ovski. Naime, zli čarobnjak Profion (Jeremy Irons), sukobljava se sa Savinom, dobrom kraljicom susjednog kraljevstva (Thora Birch). U konačnom sukobu pobijedit će onaj tko se prvi domogne Rod of Dragon Controla, magičnog artefakta koji (pogađate) korisniku omogućuje prizivanje i kontroliranje zmajeva. Savina u potragu za Palicom šalje bandu avanturista sastavljenu od lopova, čarobnica, patuljaka i drugih. Oni će se utrkivati s Profionovim sljedbenicima, a na kraju će, po svoj prilici, pobijediti dobro...

OSTALI



Zanimljivo je da ćemo na strani zla upoznati samo dva lika, a na strani dobra poveću skupinu. Spomenimo samo half-elf rangericu Nordu, borbenog patuljka Elwooda kojeg su pregazile godine, sagea i stručnjaka za zmajeve Vidlana, te široku plejadu likova iz Thieves Guilda te Vijeća magova...



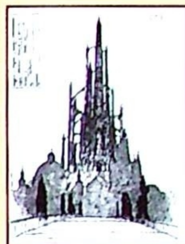
ARTWORK

Da bi maštu brojnih igrača i ljubitelja D&D-a pretočili u stvarnost, kreativni tim ovog filma morao je stvoriti brojne konceptualne skice i crteže. To im je pomoglo pri stvaranju kostimografije, scenografije i ostalih elemenata. Uživajte...















▲ **Grafički efekti čarolija bi trebali biti pravi *eye-candy***



▲ **Sindikalni sastanak u Thieves Guildu**

Prave će obožavatelje D&D-a zanimati kakva će bića, čarolije i ostale "delikatese" moći vidjeti u filmu. Pa, osim neizostavnih ljudi (različitih klasa, lopova, rangera, magova...), vidjet ćete i elfove, half-elfove, orke, zlatne i crvene zmajeve, beholdere, patuljke...

Što se čarolija tiče, bit će ih čak tridesetak i navodno će svojim izgledom na zapanjujući način dočarati specijalne efekte. Treba svakako spomenuti i spektakularnu, djelomice računalno generiranu završnu scenu borbe zmajeva.

Mislav Mataija

ŠTO SE DOGAĐA S LUCAS ARTSOM?

Od sve učestalijih glasina i najava o četvrtom nastavku Monkey Islanda pa do iznenadnog odlaska nekolicine ključnih ljudi, u Lucas Artsu ovih dana nikako nije dosadno. Što se događa, pokušat ćemo otkriti na ovim stranicama...



Ron Gilbert, dizajner prva dva Monkey Islanda, sad radi u Cavedogu

▲ Jonathan Ackley i Larry Ahern, dizajneri Monkey Islanda 3: Ahern još uvijek radi u Lucas Artsu, a Ackley je osnovao vlastitu tvrtku, Stargazy Studios

Sve je počelo prije nekoliko mjeseci. Na Internet stranicama posvećenim Monkey Islandu, odnosno Lucas Artsu, počele su se pojavljivati prilično nedorečene glasine o Monkey Islandu 4, dugoočekivanom nastavku najpoznatijeg avanturističnog serijala svih vremena.

Govorilo se o sumnjivim intervjuima ljudi iz Lucas Artsa objavljenim u danskim časopisima, što je pobudilo veliki interes fanova, a kao "krunski dokaz" da Lucas Arts doista tajno radi na tom projektu navodila se registrirana Internet stranica s nazivom Monkey Islanda 4. Sve to nije imalo naročitu težinu, ali je cijela priča uvelike dobila na značaju nedavnim intervjuima Tima Schafera i člancima u renomiranim časopisima poput PC Zonea. Sve je odjednom izgledalo ružičasto: Lucas Arts radi na Monkey Islandu 4 u suradnji s, ni manje ni više, Timom Schaferom, dizajnerom Full Throttlea i Grim Fandanga i jednim od njihovih najpoznatijih ljudi. No, priča je, kako to obično biva, doživjela zaokret.

Tim Schafer je, bez ikakve najave, otišao iz Lucas Artsa. To se dogodilo početkom siječnja, a službeno je potvrđeno nekoliko dana poslije. Nepoznato je zašto se Schafer, jedan od glavnih dizajnera Lucas Artsa i živuća legenda među poklonicima interaktivne zabave, a naročito avanturističnog žanra, odlučio za takvo što. Šture informacije samo daju naslutiti da je otišao kako bi "se bavio drugim interesima". Šok te vijesti je još bio prisutan među fanovima kad su samo nekoliko dana poslije najavljeni i drugi otkazi. Gotovo neprimjetno otišao je Aric Wilmunder, jedan od starosjedioca Lucas Artsa gdje je kao dizajner radio od 1984., poznat kao jedan od tvoraca SCUMM enginea korištenog u tradicionalnim LucasArtsovim grafičkim avanturama (uključujući Monkey Island 1). Ubrzo potom svoj je odlazak najavio i Jack Sorensen, koji nije poznat kao dizajner igara, nego kao dugogodišnji predsjednik Lucas Artsa. George Lucas, glavni šef Lucasfilma, odmah je na to mjesto postavio Simona Jefferyja, jednog od poslovnih i marketinških glavonja Lucas Artsa, i tvrtka je nastavila funkcionirati. Međutim, brojna su pitanja ostala visjeti u zraku. Što je s Monkey Islandom 4? Na kojoj je igri Schafer radio prije odlaska? Je li riječ upravo o Monkey Islandu 4? Nastavlja li Schafer rad na toj istoj igri i hoće li i dalje surađivati s Lucas Artsom? Jesu li odlasci triju ključnih zaposlenika u kratkom vremenskom razdoblju od tjedan dana povezani? Odgovori će se otkriti uskoro, a

Monkey Island 4 najavljen!!

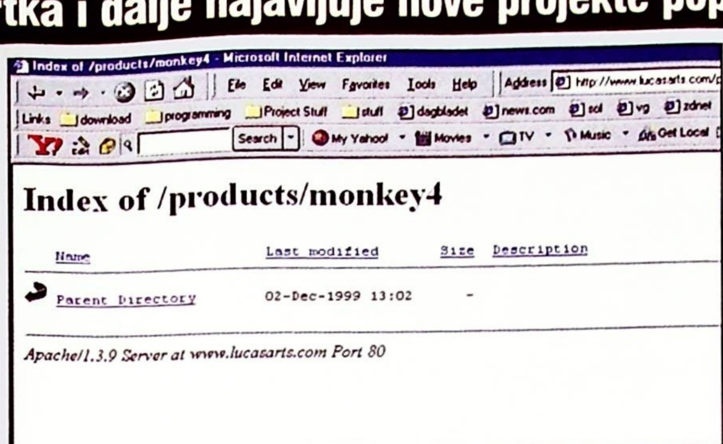
Prema glasnogovorniku, Schafer radi na nekoj nepoznatoj avanturi koja nema veze ni s jednom prijašnjom Lucasovom avanturom. No, Schafer, u svom sad već famoznom intervjuu PC Zoneu, tvrdi da radi upravo na četvrtom nastavku Monkey Islanda! Naime, Schafer je rekao da trenutačno dovršava scenarij, te da bi igra trebala izaći negdje u 2001. Koristit će unaprijeđeni engine Grim Fandanga, što znači da će se odvijati djelomice u 3D grafici po istom načelu kao i taj veliki hit iz 1998. Nakon toga je činjenica da će Monkey Island 4 doista izaći zapravo postala sigurnom i prihvaćena je u tisku i javnosti. To je uistinu radosna vijest za svijet igara jer je Monkey Island serijal jedna od perjanica kompletne industrije u proteklom desetljeću. Ipak, nemojmo se prerano nadati: naime, dosad u javnost nisu puštene nikakve skice, *screenshoti*, detalji o zapletu niti bilo kakav materijalni dokaz koji bi dao naslutiti da je MI4 doista u proizvodnji.











Slika stranice s imenom Monkey Islanda 4, koja se pojavila na Lucas Artsovim serverima i nakon nekoliko sati netragom nestala

naslutiti ih možete u ostatku teksta...

Dosje 1: Schafer

"Slično kao što je Lucas Arts dosad sklapao dogovore o proizvodnji s bivšim zaposlenicima, tvrtka se raduje nastavljanju jake veze s Timom u njegovim budućim projektima", rekao je glasnogovornik Lucas Artsa povodom objavljivanja vijesti o Schaferovom odlasku. Ne treba mnogo čitati između redaka da bi se otkrilo pravo značenje tih riječi: "Schafer je otišao, ali u vanjskom timu dizajnira jednu igru za nas." Dakako, tvrtka, kako to već ide, ne želi preuranjeno otkriti svoje namjere (iako je sasvim sigurno već sad poznato na koji način i na kojoj igri će surađivati sa Schaferom), a opet oprezno plasiranim izjavama pobuditi interes publike. Spekulira se da će Schafer osnovati vlastitu tvrtku za proizvodnju igara (poput Rona Gilberta u Cavedogu ili Jonathana Ackleyja, kodizajnera Monkey Islanda 3 koji je osnovao svoj Stargazy Studios) koja bi potom surađivala s Lucasom po istom načelu kao Totally Games, proizvođač njihove najnovije Star Wars linije (Phantom Menace etc.). U tom kontekstu bi i istodobni odlasci Jacka Sorensena i Arica Wilmundera mogli značiti da će njih dvojica surađivati s Schaferom, odnosno raditi u njegovoj, zasad nepostojećoj i samo spekulativnoj, tvrtki. Glasnogovornik Lucasa je rekao kako su odlasci Sorensena i Schafera nepovezani, ali njegova želja nije reći istinu već zaštititi interese tvrtke. Stoga ne želi stvoriti dojam da se u Lucas Artsu odvija nekakav bijeg ili čistka zaposlenika jer bi to bio loš publicitet. Prava je istina da će Lucas Arts opstati unatoč odlasku ključnih ljudi, ali više nikad neće biti ono što je bio, naročito u avanturističnom žanru.

Dosje 2: Monkey Island 4

Iako Lucas Arts dosad nijednom nije službeno najavio Monkey Island 4, ne smije se zaboraviti da je vijest o izdavanju Monkey Islanda 3 objavljena tek dva mjeseca unaprijed. Ne zna se hoće li se MI4 također držati u tolikoj tajnosti, ali određene glasine i informacije koje se, doduše, ni uz najbolju volju ne mogu nazvati vijestima, ipak su procurile. Evo što je najvažnije:

siječanj '98. Jonathan Ackley i Larry Ahern u intervjuu govore da ne mogu isključiti četvrti nastavak Monkey Islanda.

prosinac '98. Pojavljuju se spekulacije da će Ron Gilbert, začetnik Monkey Islanda, otkupiti prava za proizvodnju MI4. Uskoro demantirano.

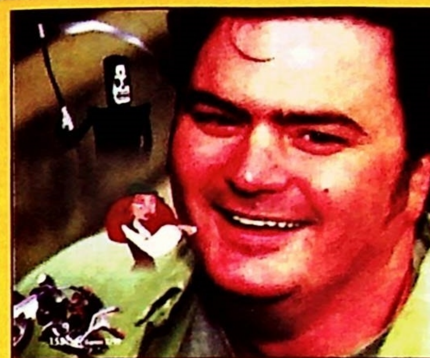
svibanj '99. Prema E3 News Centeru, na razmatranju u Lucas Artsu postoje ne jedan, nego DVA različita scenarija za MI4!

lipanj '99. Jedan ljubitelj javlja da je u televizijskom izvještaju iz Lucas Artsovih ureda u vezi Star Wars igara primijetio nekoliko zanimljivih detalja: kao prvo, na jednim vratima u pozadini vidi se natpis "Project - Monkey"! Isto tako, primijećena je nekolicina skica kostura i gusarskih brodova...

listopad '99. Danski časopis PC Player tvrdi da im je Simon Jeffery (današnji predsjednik Lucas Artsa) došapnuo da se MI4 uistinu proizvodi! Uskoro je Jeffery to demantirao tvrdeći da je rekao samo da bi se MI4 mogao proizvesti u budućnosti. Međutim, dotični novinar tvrdi da zna što je čuo.

siječanj '00. Tim Schafer konačno potvrđuje MI4 (vidi okvir).

Tim Schafer Lucasova legenda



Svu slavu Monkey Islanda 1 i 2 početkom devedesetih pokupio je glavni dizajner Ron Gilbert (danas u Cavedogu radi na avanturi Good & Evil za koju mnogi misle da bi mogla naslijediti Monkey Island), no pomagala mu je velika ekipa iz Lucas Artsa. Među njima bio je i Tim Schafer, što je njegov prvi veći iskorak u modernoj interaktivnoj zabavi. Uskoro potom, Schafer je doživio i prvu vodeću ulogu: kao kodizajner, rukovodio je izradom Day of the Tentaclea, nastavka Maniac Mansiona, jedne od prvih PC avantura. Day Of The Tentacle nije doživio slavu Monkey Islanda, ali je također bio odlično prihvaćen, naročito zbog avangardne i duhovite radnje smještene u različita vremenska razdoblja. Poslije Schafer dizajnira i svoju prvu "ekskluzivnu" avanturu, plod isključivo njegove mašte: Full Throttle. Ta je igra bila vrlo popularna iako se nedostatkom tipičnog humora potpuno razlikovala od tipičnih Lucas Artsovih avantura. Naročite je simpatije osvojio glavni lik, motorist, te mala motoristička subkultura koju igra prikazuje. 1998. Schafer je svoj najveći trenutak slave doživio s Grim Fandangom, koji mnogi nazivaju najboljom avanturom svih vremena i najvećom konkurencijom Monkey Islanda. Lik Mannyja Calavere i cijela plejada likova i događaja posmrtnog svijeta su po svoj prilici nešto najoriginalnije i najavangardnije što smo ikad vidjeli na računalu. Koji su buduć planovi Tima Schafera? Najvjerojatnije je riječ o Monkey Islandu 4 iako se u nekim se kombinacijama spominju i Full Throttle 2, Day of the Tentacle 2 ili neka nova avantura. Saznat ćemo uskoro...

Post Scriptum

Nakon svega svi želimo vjerovati da će MI4 doista izaći. Sudeći po svemu, a naročito Schaferovim riječima, to će se i dogoditi. Naime, budite sigurni da netko poput Schafera ne bi rekao ono što je rekao PC Zoneu bez temelja i bez blagoslova iz Lucas Artsa, tim više što dosad nitko odande tu vijest nije demantirao. Ako želite naše mišljenje, Monkey Island 4 će kad-tad ugledati svjetlost dana. Samo je pitanje KAD će se to dogoditi. Schafer je spomenuo 2001., ali iako bi se moglo dogoditi da se to oduži do 2002. Avanture same po sebi nisu naročito profitabilan žanr u ovo poodmaklo doba evolucije tržišta te Lucas Arts mora napraviti nevjerojatan *hype* žele li postići sva očekivanja. No, sve to nije toliko bitno - bitno je da MI4, po svemu sudeći, izlazi i da možmo početi brojiti dane. A ni od Schafera nismo čuli posljednje iako je otišao iz Lucas Artsa. Čini se da se, nažalost, Lucas Arts, legenda proizvodnje igara, ponajprije avanturističnog žanra, polako ali sigurno osipa. Legenda polako umire, ali Lucas Arts nastavlja živjeti u ljudima koji su ga napustili: Schaferu, Gilbertu, Ackleyju i ostalima. Jedno je poglavlje završeno, ali bi drugo moglo biti još zanimljivije...

Hoće li MI4 ovako izgledati?

U najnovijoj Lucas Artsovoj igri, Indiana Jones: The Infernal Machine, pojavile su se neke sitnice koje bi mogle upućivati na Monkey Island 4. Kao prvo, uporabom cheata "makemeapirate" vaš se lik pretvara u 3D Guybrusha Threepwooda (glavni lik Monkey Islanda), što je naročito značajno s obzirom na to da će navodni MI4 koristiti sličan 3D engine. Drugo, jedno skriveno područje u igri je ustvari 3D replika Barbery Coasta, brijačnice iz Monkey Islanda 3.



Maxis vam predstavlja SIMULACIJU ŽIVOTA!

THE SIMS

Danas je teško nekog dobro upoznati. Možemo kriviti vrijeme u kojem živimo, stalne strke i stresove, ali ne treba biti tako

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Maxis
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P200MMX, 32MB
NAŠA PREPORUKA	PII300, 64MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SIMCITY
Prva igra iz Sim serijala koja još i danas uživa veliku popularnost.

SIMFARM
Odlična simulacija farme.

BILO KOJI SIM
Ne treba komentirati.



Nemamo vremena stati i družiti se. Problemi nas svakog dana opterećuju, pogotovo u našoj državi. Doživjeli smo smjenu vlasti i izabrali novog predsjednika. Svi pomalo s nesigurošću gledamo u budućnost i očekujemo promjene, nabolje. Zavrijedili smo. Ali tko zna hoćemo li i onda stati i međusobno razgovarati. Treba potaknuti ljude na komunikaciju. Pa da ja bacim prvi kamen.

Moje ime je Goran, a prezivam se Račić. Prije osamdeset i šest dana doselio sam u novi *kvart*, sam s nešto novca u džepu. Nisam htio kupiti ponuđenu kuću, nego sam odlučio kupiti zemljište i dizajnirati kuću po svom ukusu. Kako nisam imao baš mnogo novca, sagradi sam dvije veće prostorije i jednu manju. Prvu veću sam podijelio u dva dijela, u jedan sam stavio kuhinju, a u drugi televizor i fotelje. Malu sam prostoriju uredio kao kupaonicu, ništa posebno. Druga mi je velika prostorija služila kao spavaonica. Kuću nisam ožbukao jer nisam imao novca, ali sam imao krov nad glavom. Ujutro sam uzeo novine i potražio posao. Zaposlio sam se kao čistač u laboratoriju. Bio sam sam i usamljen, bez djevojke i bez prijatelja.

Takav sam bio prije osamdeset i šest dana, poslušajte kakav sam danas. Još živim u istoj kući, ali uredio sam i mali vrt. Kupio sam računalo, novi televizor i hi-fi. Kupujem umjetnine, a pomalo i sam slikam te ih prodajem. Kupio sam bazen, a da mi ni u kupaonici ne bi nešto nedostajalo, ugradio sam veliku kadu. U kuhinji imam svašta, od kompresora za smeće do najvećeg hladnjaka. Postavio sam i alarm jer mi je jedne večeri provalio lopov te odnio televizor i skupocjenu sliku. Dakako, policija nije bila od pomoći. Otad se alarm palio tri puta i svaki je put lopov bio uhvaćen, a ja sam dobio 1000$ nagrade zbog hvatanja opasnog zločinca.

Radim kao voditelj projekta u laboratoriju (gdje sam nekoć čistio izmet pokusnih štakora), a po me svaki dan stiže blistavi bijeli auto (za razliku od starog zahrdalog cadilaca). Često igram šah i košarku, tako jačam i tijelo i duh. Imam mnogo poznanika, a veseli me što imam i dva odlična prijatelja obitelji koji često dolaze na tulume koje priređujemo.

Ali, najvažnija i najsretnija stvar koja mi se dogodila je Betty. Krasna brineta, koja mi je bila prijatelj kad nitko nije htio pričati sa mnom, zaljubila se u mene i postala mi ženom. Ali nije bilo lako. Kolike smo sate proveli razgovarajući, onda sam joj ja počeo masirati leđa, kupovati darove i izvoditi luckaste trikove da je zabavim. I konačno se zaljubila u mene. Kad sam je zaprosio, odbila me. Rekla mi je da ne može takve odluke donositi prazna želuca i otišla kući. Kad je sutradan došla, spremio sam večeru, kupio joj skupi dar i lagano smo plesali. Kad sam je zaprosio, rekla je - DA. Uselila se kod mene. Trenutačno radi kao pomoćnica direktora i nada se promaknuću. Zasad nemamo djece, ali smo nedavno htjeli jedno usvojiti. Koliko čujem, u *kvart* su se doselile dvije nove djevojke. Moramo se otići upoznati s njima, možda su i one kao što sam ja nekoć bio.

IT'S IN THE GAME

Ovako moja malenkost izgleda kad se nađe s unutrašnje strane ekrana. Jadan i mali, ali s nadom u uspijeh.

U posljednje smo vrijeme često spominjali dvojicu dizajnera igara koji su obilježili svijet zabave kakav znamo, ali smo zaboravili jednog isto toliko važnog. Will Wright je tvorac SimCityja, igre koja je zapalila svijet. Od starog C64 do PC-a, na svim smo platformama uživali u stvaranju savršenog grada. Nakon toga su pristizali različiti Simovi, od SimFarama preko SimChoptera pa do SimEartha. Svima im je bilo nešto zajedničko: već spominjani Will i njihovi stanovnici, Simsi. Posljednji izdanak Maxisa (koji oduvijek rade Sim igre) bio je SimCity 3000. I nakon toga, kad smo očekivali još jednu Sim igru ili nastavak, ostali smo šokirani (barem ja) kad su najavljeni The Sims. Simulacija Simsa? Simulacija života?

Sve igre danas pokušavaju dočarati stvarnost u virtualnom svijetu, a Simsi su otišli najdalje. Razvijali su se šest godina i za to vrijeme naučili daleko više od šestgodišnjeg djeteta. Proizvod koji smo dobili znači malu revoluciju, nešto slično je napravio SimCity.

Mnogi ljudi krivo shvaćaju namjeru Simsa. Mnogo njih govori da bi Simsi trebali simulirati pravi život, tu je njihova najveća pogreška. Simsi trebaju simulirati život Simsa, a ne pravi život. Ali, razlike su male. Pa da vas uvedem u njihov svijet.

Na početku igre odmah vas bace u "žarište". Postave vas iznad virtualnog kvarta i kažu: Biraj! Da biste uopće mogli nešto izabrati, prvo morate osnovati obitelj. Ponuđeno je već nekoliko gotovih obitelji, ali ako vas ego natjera (kao mene), možete kreirati svoju. Ja sam išao do te granice da sam kreirao sebe. Na izbor su vam različiti tipovi lica i tijela, možete birati boju kože, spol i dob. A najvažnije je dijeljenje bodova pojedinim osobinama koje će određivati kako ćete komunicirati s ljudima oko sebe. Ako hoćete što vjernije prenijeti sebe u virutalni svijet, samo odaberete svoj horoskopski znak. Kad ste zadovoljni obitelji koju ste napravili, morate im pronaći kuću u *kvartu* u koju će useliti. Kad jednom kreirate obitelj, više ne možete mijenjati njihove osobine. Drugim riječima, ako ste napravili svadljivu bandu, morat ćete se patiti s njima.

Kako je ponuđeno samo nekoliko kuća, a u dvije žive dvije obitelji, najbolje je da kupite zemljište i napravite svoju kuću.

Tu prvi put susrećete Build mod. S nekoliko jednostavnih alata postavljate zidove i bojite ih. Glavna je stvar razmještaj prozora jer Simsi vole svijetle prostorije. Kad napravite kućicu, spremni ste je opremiti. Kako ste prije vidjeli Build mod, tako ćete sada vidjeti Buy mod. Specifično je za oba da se igra pauzira kad nešto kupujete ili gradite. U Buy modu postoji gomila stvari koje morate kupiti. Pazite kako opremate kuhinju, kupite mali sudoper, pećnicu i hladnjak, a kupite i kantu za smeće ne želite li da svaki put vaši Simsi idu do velike kante na ulici. Obvezno nabavite svjetiljke, ali nemojte zaboraviti ni stol ni stolce jer nitko ne može stajati vječno. Pobrinite se i za zabavu, kupite mali televizor i najjeftiniji kasetofon. Poslije, kad počnete raditi, kupovat ćete računala, televizore punjene plazmom i slične stvari. U kupaonici nemojte zaboraviti zahodsku školjku, tuš kabinu, umivaonik i zrcalo. Sve pregledajte i isplanirajte, sve mora biti savršeno za vaše digitalno *ja*.

SIMSI KAKVE PAMTIMO I VOLIMO

I sad konačno dolazimo do Live moda. Zapravo dolazimo do dijela koji će nas stalno zaokupljati i gdje ćete komunicirati sa svojim Simsima. Simsi su složena bića, imaju svoju osobnost i potrebe. A potreba ima dosta. Da bi bio sretan, svaki Sims mora zadovoljiti osnovnu tablicu po Maslowu. Od osnovnih tjelesnih potreba (odlazak na zahod, primjerice) pa do duhovnog zadovoljstva (gledanje TV-a ili čitanje knjige).

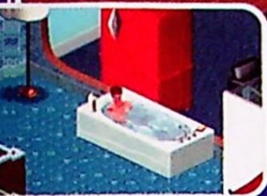
Kako vam vrijeme prolazi, morat ćete naučiti održati ravnotežu da biste stigli zadovoljiti sve potrebe. Morate paziti na energiju koja se dobiva spavanjem ili ispijanjem kave (ako je odmah trebate). Osim pogonske snage, od tjelesnih potreba tu je još i hrana, o kojoj ne treba previše govoriti, ali bi trebalo reći kako do nje dolazite. Naime, svaki kućanski uređaj koji kupujete ima određene bodove. Kad kupujete hladnjak i štednjak, pazite koliko imaju bodova za Hunger – što ih je







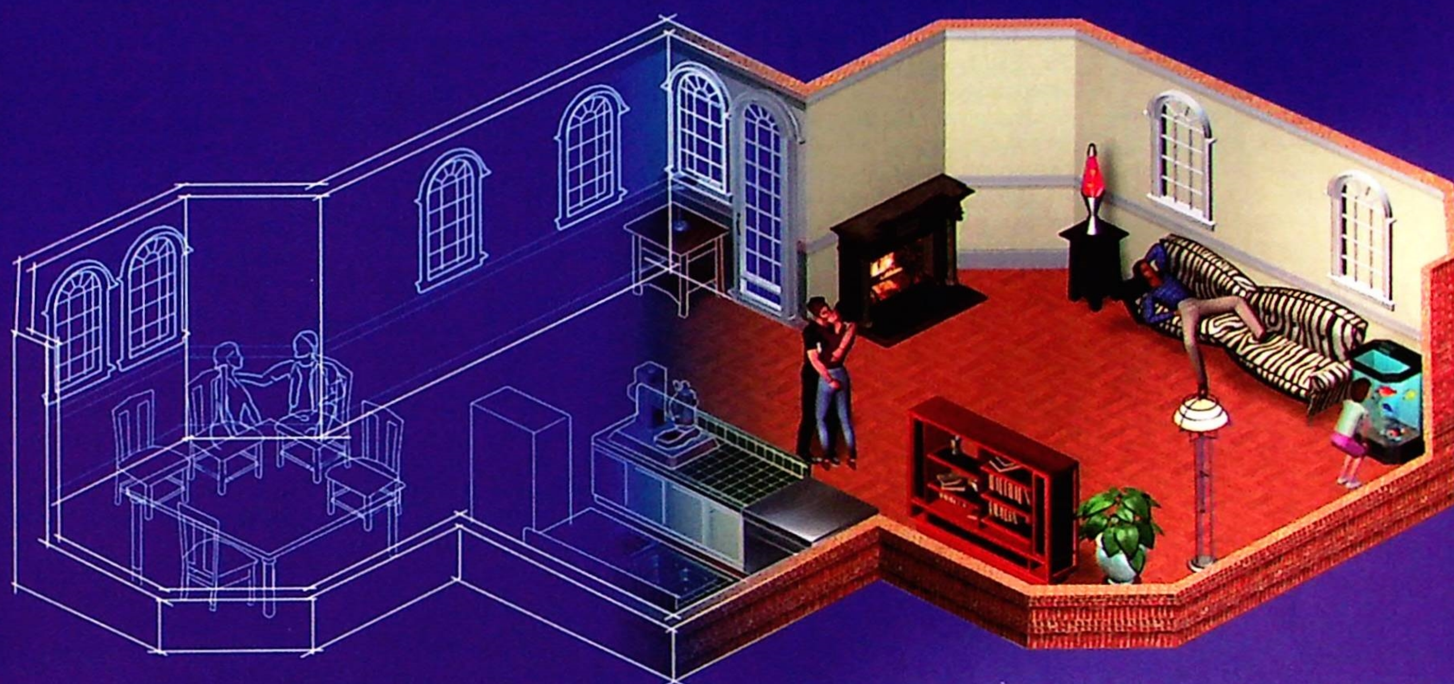












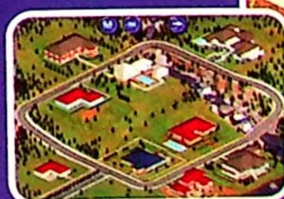






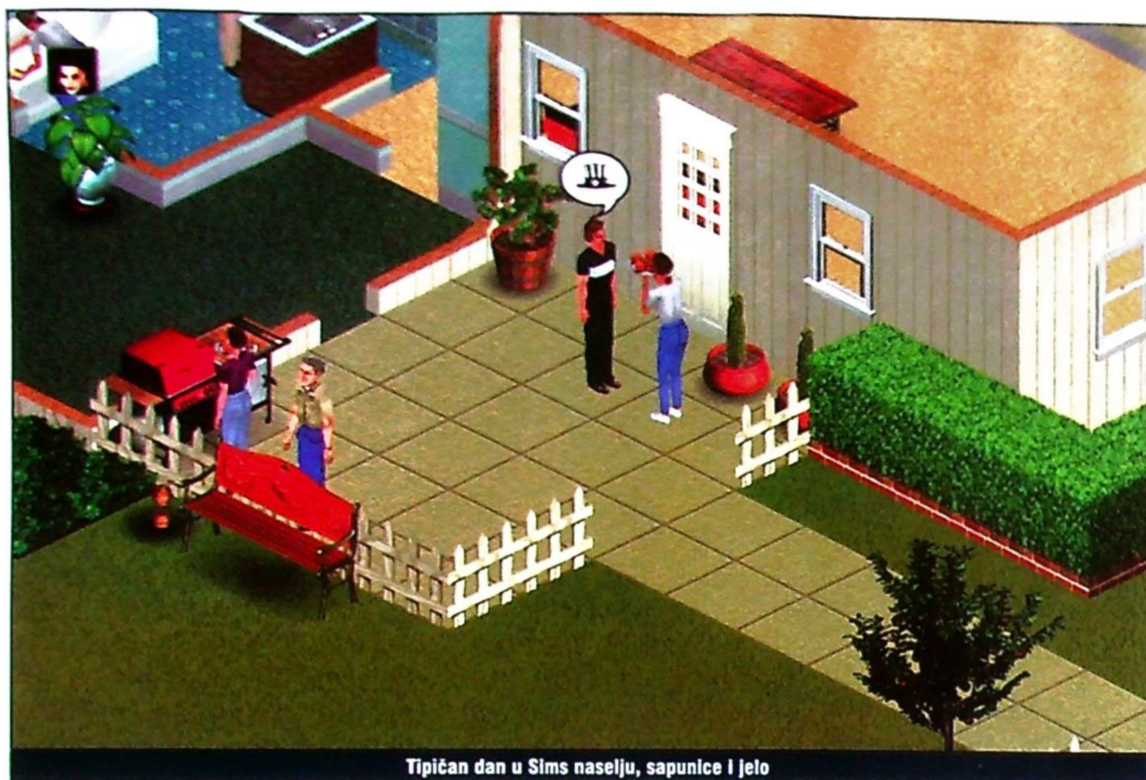











Tipičan dan u Sims naselju, sapunice i jelo


Dolazi sobarica počistiti svinjac koji Simsi obično naprave tijekom dana


Šro više slikate, postat ćete bolji, a prodajom ćete i nešto zaraditi

Najvjernije oponašanje života dosad

više, to će se vaš Sims brže najesti i ostat će mu više vremena za druge stvari. Važno je paziti na higijenu, morate se tuširati svak idan (što neki u stvarnom svijetu ne shvaćaju), prati ruke i zube, a naročito je važno paziti na indikator koji označava kad morate ići vršiti nuždu. Ako ne stignete do zahoda, a gusto je, dogodi se da vaš Sims ne izdrži pritisak i ispusti sadržaj po sagu. Prvi put je smiješno, ali dok to počistite treba vremena. Svaka radnja koju radite oduzima vam vrijeme i novac. Tako će vam grickanje nekog čipsa odnijeti nekoliko dolara, a pripremanje večere za nekoliko ljudi i do 20. Morate paziti da vašem Simsu bude ugodno, da ima mekani krevet, da ima udobnu fotelju gdje može čitati u miru. I na kraju, tu su potrebe za zabavom, druženjem i dobrim ukusom. Zabavljati se možete na više načina. Možete igrati košarku, gledati TV, čitati knjigu, plivati... ma, što vam srce želi.

Društveni život morate održavati jer vaš Sims neće htjeti učiti ako je deprimiran zbog nedostatka društva. Društvu telefonirajte (ako ste samac), a ako ste u braku, onda jednostavno razgovarajte za stolom.

Dobar ukus ovisi o sredini u kojoj živite. Tako ćete morati stavljati bolje tapete, kupovati umjetnička djela, uzimati fotelje koje lijepo izgledaju i udobne su. Bit će tu kombinacija. A najvažnija stvar u igri su baš te sitne kombinacije. Tu se skriva, kao i u stvarnom svijetu, tajna ophođenja s ljudima, života koji nam ograničava vrijeme. Teško se odlučiti kako potrošiti vrijeme koje vam je ostalo kad dođete s posla (sad shvaćate zašto viđate ona snuždena lica ljudi u tramvaju). S više novca, možete složiti više kombinacija. Primjerice, kod kupnje kreveta pazite da je udoban i da daje više energije. Baš nedavno sam kupio najbolji krevet za 3500 dolara i sada moji Simsi moraju spavati vrlo malo da bi vratili energiju izgubljenu tijekom dana. Ista stvar je s trosjedom, osim što služi za odmor, s njega se gleda TV, a i prostoriji daje višu ocjenu.

Neke stvari imaju društveni karakter, ali i obrazovni. Tako ćete, primjerice, glasovirom zabavljati svoje goste i istodobno dobivati bodove koji vam koriste kod vašeg posla.

Ah da, neizbježni rad. Simsi moraju raditi da bi mogli uzdržavati svoju obitelj i sebe. Postoji više putova kojima možete krenuti u potrazi za zaradom. Posao pronalazite čitajući novine ili preko računala (dakako, ako ga imate). Obzirom da su besplatne i svako vam ih jutro dostavljaju, najlogičnije je početi s novinama. Obično preko novina nalazite jednostavne poslove kao što su čistač laboratorija, poziv za vojsku ili konobar. Ali kad se jednom zaposlite, o vašem raspoloženju ovisi i napredovanje. Nakon prvog napedovanja od vas će se zahtijevati da naučite neke vještine koje su vam važne za posao. Znači, ako ste odabrali znanost kao vašu karijeru, igrat ćete šah dosta vremena, a na višim položajima bit će važna i karizma, tako da ćete se malo kreveljiti u zrcalu i razgovarati sami sa sobom. Poslije preko računala možete naći drugačije poslove, primjerice sportaša, političara ili lopova (ironija?).

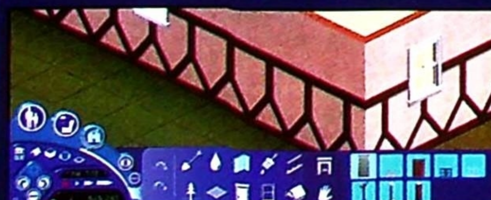
Svaki se posao razlikuje po radnom vremenu i plaći. Kod nekih se poslova povećava radno vrijeme kad dobivate više novca, ali ima i

INTUITIVNO SUČELJE

Iako su Simsi simulacija života, sučelje je odlično napravljeno i svodi kompliciranu igru na vrlo jednostavno *klikanje*. Kako sam već rekao, postoje tri moda, Live, Buy i Build. U Build modu gradite stvari ili ih stvarate. Kad gradite kuću, ulazite u taj mod i prvo postavljate zidove, nakon toga ih bojite itd. U taj mod ćete najrjeđe navraćati jer novca za gradnju baš i nema. Obratite pozornost da vam ono što gradite bude funkcionalno jer je rušenje zamoran posao.

U Buy modu priuštit ćete svome Simsu gomilu stvari. Od koša za smeće do najnovijeg televizora. *Klikom* na taj mod, na desnoj će vam se strani pokazati kategorije pod kojima su predmeti smješteni. Kako biste saznali kakve karakteristike ima određeni predmet, načinite *klik* lijevom tipkom miša na nj i malo držite gumb.

Treći i najkompliciraniji mod je Live. Osim slike Simsa kojeg trenutačno kontrolirate na desnoj strani, prvo ćete vidjeti dvije maske koje pokazuju kako se osjećate. Ako je zeleni pokazatelj iznad maski, osjećate se dobro, a ako je ispod, osjećate se loše. Kad *klikate* na maske, pokazuju se na krajnjoj desnoj strani indikatori vaših želja i osjećaja, na njih morate paziti. Ako *klikate* na ikonicu na kojoj se dvoje drži za ruke, dobit ćete popis svojih prijatelja i vašeg odnosa prema njima. Ako brojka prelazi 50, vidjet ćete malog smješka, što znači da je ta osoba obiteljski prijatelj. S vremena na vrijeme, morate razgovarati s njima jer broj vremenom pada pa tako prijatelje možete i izgubiti. Ispod te ikonice je ikona za vaš posao. Kad *klikate* na nju, pokazat će se kakav ste radnik, vaše specifikacije i što vam treba da poboljšate svoj rad. Na dnu se skriva ikona koja pokazuje koliko ste zadovoljni svojom kućom i svim kategorijama koje ona obuhvaća. Više informacija o bilo kojem predmetu ili osobi ćete uglavnom dobiti ako *klikate* na nj lijevo tipkom i malo je duže držite. Sve druge naredbe u igri dobivate *klikom* na predmet ili osobu, nakon čega se pojavljuju određene radnje.


Build mod, ako na početku sami napravite kuću, poslije ćete samo zidati nove prostorije


Live mod u kojem se odvija najviše provodi


Buy mod, razveselite vašeg Simsa nečim zgodnim


Ćelavko se rasplesao dok su svirali Skunk Anansie


Omamljen od plesa, cimer je odlučio nabaciti malo intelekta igranjem šaha

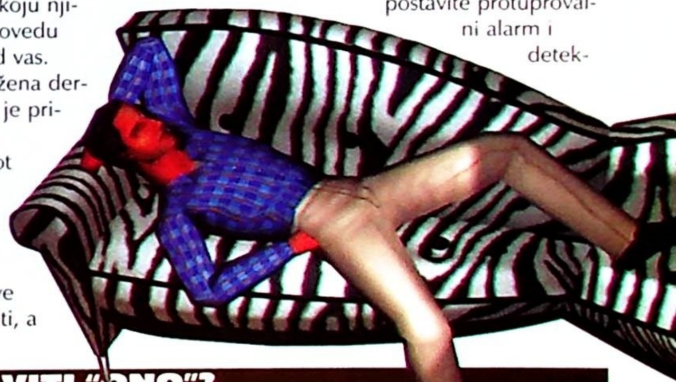
KAKO SREDITI DOSADNU GLAZBU

Maxis je oduvijek išao pod ruku ljudima i davao im veliku mogućnost konfiguriranja. Tako u Simsima možete odabrati glazbu koju želite slušati.
Ako imate kakve mp3 datoteke, možete i njih puštati u igri. U direktoriju gdje se Simsi instaliraju postoji poddirektorij Music. Tu možete staviti kakve god hoćete mp3-ce i oni će se veselo vrtjeti u pozadini.

tu iznimaka. Tako ćete kao mladi političar *rintati* po cijele dane za sitni novac, a čim postanete popularniji manje ćete raditi za više novca. Kao u pravom životu. Tko zna, možda u Simsima naučite kao biti pravi političar pa vas poslije čeka karijera.
Kako ste već mogli zaključiti, kod posla ulogu igraju vaše kvalitete koje stječete učenjem. Neke će se odraziti na vaše domaćinstvo, kao kuhanje. Ako ste iskusniji u kuhinji, vaš se Sims neće tako često porezati nožem ili zapaliti stan nepravilnim rukovanjem. Znanje iz mehanike pomaže vam da popravite sitne stvari u kući u kratkom vremenu. Kad se mojem sirotom Simsu pokvario aparat za kavu, popravljao ga je 4 sata. Mogao sam mu skratiti muke i nazvati majstora, ali zašto bacati novac u vjetar?

LJUDI SU DRUŠTVENA BIĆA

Kako The Sims igra uvelike kopira stvarnost, morat ćete svoje Simse upoznavati s drugim Simsima ako hoćete da budu zadovoljni. Najteže je ako počnete kao samac. Ne znate nikog s kim možete razgovarati, a susjedi mogu biti neprijateljski raspoloženi prema vama. Jednostavno, vaše karakteristike nisu ni slične i neslaganje je neizbježno. Svaki stanovnik vašeg *kvarta* će doći i ljubazno pozvoniti na vaša vrata i pozdraviti vas. Tad slijedi formalno upoznavanje, a nakon započetog razgovora nad vašim će glavama biti oblačići koji će predstavljati teme vaših razgovora. Uz njih ćete vidjeti male pluseve i minuse, koji kazuju jeste li im se svidjeli. Svaki će lik stjecati svoje prijatelje, a njihovo prijateljstvo, tj. neprijateljstvo, bit će označeno brojkama od –100 do 100. Kad brojka dođe do 50 taj, dotad, poznanik postaje prijatelj obitelji. Osim što vam podižu socijalni život, nakon nekog vremena vaša karijera traži da imate određeni broj prijatelja obitelji. Osim toga, ako vaš prijatelj poznaje neke ljude koje vi ne znate, rado će vam ih dovesti da malo popričate i upoznate se. Neke ljude u *kvartu* ćete jedino tako i upoznati. Ti su ljudi zapravo djeca koju njihovi roditelji dovedu kad dolaze kod vas. Obično razmažena derišta, ali lako ih je pridobiti.
Da bi vam život bio što lakši, autori Simsa odlučili su vam dati i pomoćnike. Sve ih morate platiti, a pozivate ih telefonom. Tako imate na raspolaganju spremačicu (koja je mlada crnokosa djevojka u onim seksi opravicama što ih obično nose francuske sluškinje, mljac), majstora za različite popravke, čovjek može čudesa napraviti s kliještima i odvijačem. Osim njih, tu su i javne službe poput policije i vatrogasaca. Dakako, uvijek dolaze prekasno. Ako želite da dolaze na vrijeme, postavite protuprovalni alarm i detek-



KAKO SE ZALJUBITI I NAPRAVITI "ONO"?

Kako se dočepati žene u Simsima! Ta me rečenica dosta mučila. Ali evo kako je sve ispalo i kako sam postao osvajač svega i svačega. Moji su problemi počeli kad je moj lik počeo sliniti kako mu nedostaje djevojka. Bio je nesretan i to se odrazilo na njegovom poslu. Kako je vrijeme prolazilo, sprijateljio sam se s djevojkom iz kvarta koja je postala obiteljski prijatelj. Na sve sam je moguće načine htio odvesti u krevet. Masirao sam je, grlio, čak sam se kupao s njom u kadi, darivao je, činio gluposti. I kad sam nakon nekoliko dana odustao, likovi su zaplesali, dao sam joj dar i prvi put su se poljubili (trebate vidjeti kako se međusobno dodiruju). Ubrzo sam je zaprosio i ona je rekla - DA. Dotad je bilo sve za pet. ALI, kako nastaju djeca u Simsima? Pa, nakon određenog vremena, kad oboje postanete uspješni, nakon opcije *Kiss* samo vam izleti okvir s pitanjem hoćete li napraviti dijete i kad kliknete *Yes*, pojavi se kolijevka. Ma daj!
Nedavno su me u redakciji pitali je li u igri dopuštena ljubav među istim spolom. Ljudi moji, u Simsima ima svega.
Nakon što sam oženio curu iz *kvarta* nabacivao sam se udanoj susjedi, ljubio se s njom pred svojom ženom (onda je žena poludila na nju i opalila joj šamar, ali nekoliko su trenutaka poslije plesale zajedno). Onda je ćelavi tip iz ulice jednu večer došao mom liku masirati leđa. I nije mi vrag dao mira, pokušao sam ga darivati. I to je tipu odgovaralo. Ajmo korak dalje, baš da vidim. I opcija *Kiss* se pokazala. Da skratim priču, ćelavi tip iz ulice se preselio u moju obitelji i donio sa sobom svoje novce, i to je dobro. Loše je to što je zaljubljen u mene i moja žena ne razgovara s njim, a iz agencije za usvajanje više ne zovu. Uglavnom igra je "opaljena" do kraja, barem u pogledu seksa.


Ovo je ono o čemu sam govorio


Slobodna muška ljubav


Ljubavnička svađa

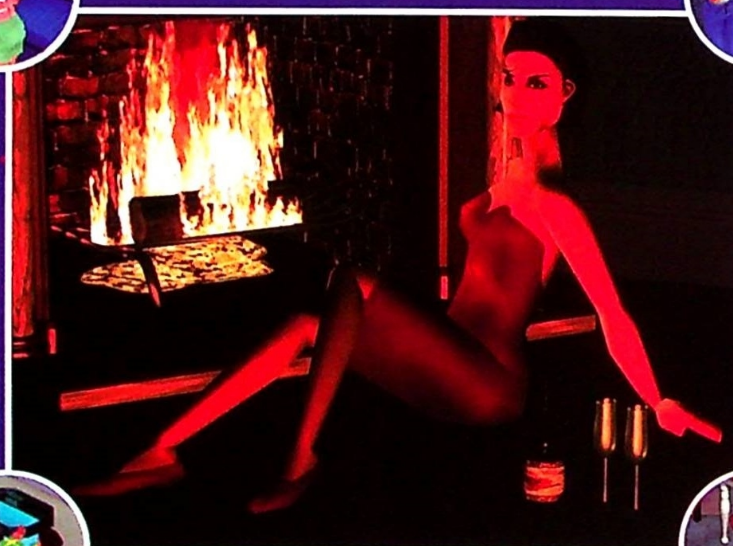

I plače, plače zeko mlad za potočićem tim...





























Ovisno o poslu, Simsi će koristiti različite sprave da bi poboljšali svoje izglede za promaknuće

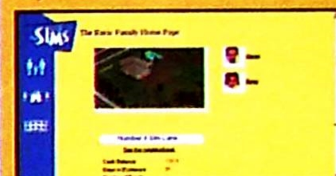

Sims kvart gdje počinjete igru


Stvaranje vlastitog Simsa nije težak posao

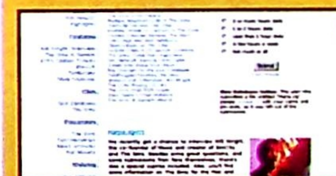

Najlakše je naći posao preko računala

OKRENUTOST MREŽI

Simsi jednostavno vrište prema Internetu. Ima gomila odličnih Internet stranica koje govore o Simsima i dijele savjete kako igrati, zašto i sl. Ako, pak, imate original, na službenim stranicama možete downloadati nove skinove, nove predmete, objavljivati kako izgleda vaša Sims obitelj. U direktoriju gdje se instaliraju Simsi u poddirektoriju UserData postoji direktorij Web Pages i unutra su generiraju web stranice o vašoj obitelji, sa slikama važnijih događaja i gomilom informacija. Pogledajte kako vam napreduje obitelj i to objavite.


Racic Family službeni site :)


Na http://simz.gamenation.com/ nalazi se sve, od editora za Simse do cheatova


Na http://www.thesims.com možete naći gomilu informacija

Ako ste željni tjelesne ljubavi svih oblika, igrat ćete Simse

tor dima. Ako su na vrijeme upozoreni, uvijek dolaze kako treba i vrlo su učinkoviti. Tako će policija nakon uključivanja alarma biti za nekoliko sekunda kod vas, a ni vatrogascima ne treba više.
I tu dolazimo do najzanimljivijeg dijela za različite manijake. Kako ubiti Simse? Ah, na mnogo načina. Za sada sam iskušao dva. Prvi je bio stavljanje mog Simsa u prostoriju na kojoj sam onda skinuo vrata i zazidao ga. Nakon nekoliko dana zapomaganja, susreo se sa Stvoriteljem. Kad sam nakon toga tu prostoriju uredio kao kupaonicu, kad je god žena preminulog ušla u nju počela bi plakati (zahvaljujem dečkima s Voodoo Extremea za ideju). Drugi je način malo bizaran. Kad sam tražio informacije o igri, naletio sam na odličan fan site (pogledajte koji je to u nekom od okvira) koji je imao cheat kako dobiti mnogo novca. Moj Sims je odlično reagirao na veliku svotu novca na svom bankovnom računu, ali morate biti oprezni kad taj novac trošite. Naime, ako stavite svog Simsa u jednu prostoriju i nakupujete mu najbolje stvari, a onda se prebacite u Live mod, on će od sreće umrijeti. Ozbiljno, valjao sam se od smijeha kad sam vidio da siroče nije mogao podnijeti toliko darova odjednom. Ima tu još mnogo načina kako ubiti svog Simsa, ali to prepuštam vama.

ZAMJERKE, ZAMJERKE

Iako nitko ne može prigovoriti da su Simsi loša igra, ima mnogo detalja koji su loše napravljeni. Primjerice, gluposti vašeg Simsa. Kad mu stavite stolicu ispred vrata, neće je pokušati maknuti ni za živu glavu, radije će umrijeti. Ili kad pozovete susjeda u goste, a on hoda oko njega dok ne ode. A i susjedi znaju biti prave napasti ako ih pozovete doma. Dok ste vi na zahodu, oni ulaze u kupaonicu, ako odete spavati, oni odlaze do vašeg hladnjaka i jedu na vaš račun, slušaju glazbu... Ne bi škodilo da su ih naučili kulturi.
Osim takvih malih nedostataka, nisam primijetio druge greške. Igra ide glatko, ne ruši se, sučelje je relativno jednostavno. Jedino vas glazba koja vas prati kroz izbornike ili ona što je pustite na svom hi-fiu zna izluditi. Pogledajte u okvir kako to srediti. Veliki je plus što će igra sa svakim novim pokretanjem biti drugačija, što omogućuje veliki broj ponavljanja, ali samo ako vam se i prvi put svidjela.
Jedini problem kod Simsa je što oponaša život. To sigurno nije igra koju ćete zaželjeti igrati nakon napornog dana. Uostalom, raditi simulaciju života je opasno, tko se još želi zamarati zbog tuđih problema? Svi imamo svoje probleme i brige, a pomisao na upravljanje gomilom umjetnih ljudi u virtualnoj stvarnosti baš i nije neka privlačna pomisao. Ali opet, Simsi su postigli svoju svrhu - oponašaju život. Igranje Simsa je novo iskustvo kakvo ne daje ni jedna igra danas, tako da ih je vrijedno zaigrati.



OCJENA

Mala revolucija u igrama danas, jedini je nedostatak što se morate igri posvetiti 100%

92%

ŠTO SIMSI JEDU?

Kao i svi drugi ljudi, vaši su Simsi svežderi i jedu što im dođe pod ruku. Ali kad problemi s novcem dođu i kad imate samo mikrovalnu, život se svodi na ne baš privlačni kulinarski užitak. A to je *junk food*. Vaši se Simsi tad natrpavaju čipsom, jednu grah, naručuju pizzu koju onda jedu cijeli dan. Ali nasreću, nikad im se nisu začepile žile. Kad konačno skupite novac, kupite pećnicu i naučite iz knjiga nešto o kulinarstvu, onda je to prava gozba. Doručak, ručak, večera, pa malo grickanje tijekom noći. Tako vaši Simsi preživljavaju.



Westwoodov RPG "u tenisicama"

NOX

Westwood nam je podario poslasticu i sad se pitamo treba li nam uopće Diablo 2

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Westwood
IZDAVAČ	Westowood Studios
MIN. KONFIGURACIJA	P 200MMX, 32MB
NAŠA PREPORUKA	PII 300, 64MB
3D PODRŠKA	Jedan dio preko MMX-a
MULTIPLAYER	LAN, Interneta
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

DIABLO
Legendarna igra koja se i danas rado igra

BALDUR'S GATE
Pogledajte ovaj odlični RPG

DAVNO, davno, iza sedam gora živio je... E pa nije. U 20. stoljeću, u naše vrijeme, od magije nije ostalo ni *m*. Jedina je veza s njom gledanje iluzionista kako režu ljude iz publike popola i onda ih sastavljaju (kako koji put). Ali jednog se dana i to promijenilo. Zapravo, kako za koga. Za Jacka sigurno.

Kad je Diablo izašao na tržište, bio je to pravi šok. Dotad smo igrali FRP-ove gledane iz prvog lica, i odjednom su svi bili oduševljeni novim križancem RPG-a i akcije. Nigdje se nije moglo čuti ništa drugo doli o novoj igri. Sve bi bilo dobro da se ta manija stišala, ali i dan-danas ljudi bjesomučno stišću tipke i drobe zombije. Diablo 2 je najavljen još prije mnogo godina (koliko ono, dvije ili tri?). I čekali smo i čekali, i gotovo za Božić dočekali. I dok u Blizzardu i dalje rade na Diablu 2, iz Westwooda je stigla igra koja bi bez problema mogla baciti Diablo i Diablo 2 u drugi plan..

Zapravo me čudi zašto je samo Nox izašao prije Diabla 2. Bilo tko je moga uzeti Diablov koncept, prekopirati ga i dodati nešto svoje. Tako i Nox vrišti da mu je Diablo uzor, ali to mu neću uzeti za zlo jer je donio dosta novina. Ako ljudi iz Blizzarda nisu te stvari stavili u Diablo 2, onda se imaju zašto brinuti.

HIT THE ROAD JACK

Nox je prastara zemlja iz drugog vremena i dimenzije bogata magijom i mačevima. U davno su vrijeme u njoj živjele dvije glavne rase. Na sjeveru nekromanseri, a na jugu ljudi. Nakon stotina godina mira potraga za vječnim životom dovela je do sukoba. Nekromanseri su naučili kako prebacivati duše, a da bi ostali vječno mladi namjeravali su svoje duše prebaciti u mlade stanovnike juga. Nakon invazije ljudi su se uspješno obranili i organizirali protunapad jer su se bojali još većeg zla. Nekromanseri su imali moć oživljavanja mrtvih pa su stvorili vojsku zombija koja je trebala uništiti južni svijet. Skupili su se najveći magovi te udruženim snagama i moćima stvorili Staff of Oblivion pomoću kojeg bi spriječili duše mrtvih da ponovno ustanu.

Veliki je ratnik Jandor poveo vojsku juga i sjevernjaci su bili poraženi. Jandor je zatim maknuo Orb (dio u kojem su se sad nalazile duše mrtvih) i dao ga moćnom čarobnjaku Horvathu koji ga je prebacio u drugo vrijeme i dimeziju, a nakon njega veliki je conjurer Aldwyn prokleo sjevernu zemlju pa sada život ondje ne može opstati duže od nekoliko trenutaka.

Osim što je Jandor bio veliki ratnik, imao je i veliko srce - kad su svi nekromanseri bili ubijeni, poštedio je malu sirotu (ne bogatašicu) djevojčicu čiji su roditelji bili nekromanseri. Ime joj je bilo Hecubah iliti po naški Hekuba.

Kako su ljudi bili zastrašeni pojavom magije koja se sada na veliko upotrebljavala u njihovoj zemlji, podijelili su se na frakcije. Jedni su postali ratnici, snažni ljudi koju su baratali mačem, drugi su postali magovi, ljudi neopisivog znanja uporabe čarolija, a treći su postali conjurersi, prakticirali su samo prirodnu magiju i bili zaštitnici šuma. Svaka je frakcija dobila dio Staff of Obliviona, a dijelovi će biti spojeni tek kad Noxu bude prijetila velika opasnost. Pa dečki moji, sad je to vrijeme.

Hekuba je odrasla, a glasovi predaka počeli su joj odjekivati u glavi (to se inače zove shizofrenija) te se počela baviti crnom magijom. Svojom velikom magičnom moći prizvala je Orb iz druge dimenzije i vremena.

A gdje je Orb uopće bio? Na vašem televizoru. Jedne večeri Jack je gledao TV kad se slika počela gubiti. Prišao je ekranu i malo udario po njem, svi znamo da sofisticirana tehnologija najbolje reagira na fizičko nasilje. I dok je on šamarao TV, otvorio se prolaz u drugu dimeziju koji je njega, TV i Orb usisao i prenio u Nox.

Priču sam morao ispričati jer je zasigurno bolja od Diablove. Makar ne vjerujem da će autor dobiti Nobelovu nagradu za književnost, vrijedna je spomena.

Prava akcija počinje kad Jack sleti na nebeski brod i kapetan mu ponudi pomoć ako mu da TV. Da bi se vratio na Zemlju, Jack mora spasiti Nox i sve njegove stanovnike. Prilično skupa karta za povratak.

Čim dodirnete tlo, morat ćete odabrati kojim putom krenuti. Hoćete li postati snažni ratnik, moćni mag ili pak poštovani conjurer. Već tu se vidi golema prednost nad Diablom. Razlika između pojedinih klasa je nevjerojatna. Primjerice, s ratnikom nećete uopće moći koristiti magiju ni lukove, ali ćete ga zato natovariti štitovima i oružjima koja će često imati magična svojstva.
S magom ćete, pak, biti slabić u fizičkom smislu, ali će vam psiha biti snažna. Sve magije će biti vaše, ali se nećete moći dotaknuti štita ili oklopa. Ali da se ne biste osjećali goli, tj. bez obrane pred divljim svijetom Noxa, na raspolaganju vam je veliki broj napadačkih i obrambenih magija.

Conjurer može koristiti magije, ali nešto blaže vrste (ako smatrate udar meteora blagim, onda O.K.). Kako ima slabije magije od magova, a tjelesno je slabiji od ratnika, moći će koristiti nešto iz oba svijeta – moći će nositi kožnate oklope i služiti se lukom i strijelama.

Tri karaktera, jedan Jack, što izabrati? Iskreno govoreći, na početku sam odabrao conjurera, ali nakon nekog vremena bilo mi je jasno da sam se trebao odlučiti za istinsku snagu, tj. ratnika. Makar ne može ubijati na daljinu, njegova mi je snaga najprivlačnija.

RPG ZA MASE

Kako već znate, velika se pozornost u RPG igrama polaže na skupljanje iskustva. U Noxu postoje tri načina kako svog miljenika podignuti na višu razinu (često se spominje broj tri u igri, a prema Bibliji broj tri je broj savršenstva). Osnovni, i nama najdraži, je klanje različite živine diljem Noxa. Nesumnjivo ćete i vi u tome najviše uživati. Drugi način su questovi skriptirani tako da ćete ih prije ili poslije uspjeti napraviti. Treći je način za one oštrog oka i bistrog uma.

Igrajući Nox, očekuje vas i mnoge zagonetke. Nažalost, autori se nisu potrudili napraviti i neke koje bi malo više uposlile vaše moždane vijuge, sve se uglavnom svodi na pronalaženje određenog gumba i slično. Na takvim se stvarim dobivaju bodovi. Tu su i tajne prostorije koje su uobičajene u svijetu FPS-a, ali ih po prvi put srećemo u jednom RPG-u.

Questovi su odlično napravljeni pa nećete obilaziti okolo očajno tražeći mali dio nečega što bi trebalo staviti u nešto veće, što bi opet pokrenulo neki stoj koji bi na kraju trebao otvoriti neka vrata. To jednostavno ne bi imalo smisla. Dizajn queeastova totalno uranja u igru. Tako se konačno odlazak u podzemne grobnice čini normalnom stvari jer vaša glavna protivni-



Veliki mag Horvath rješava stvari po kratkom postupku


Efekti čarolija su izvrsni


Vaš inventar


S druge strane rijeke lave...


...se nalazi prijelaz na novi nivo

ca, Hekuba, pokušava dignuti mrtve.

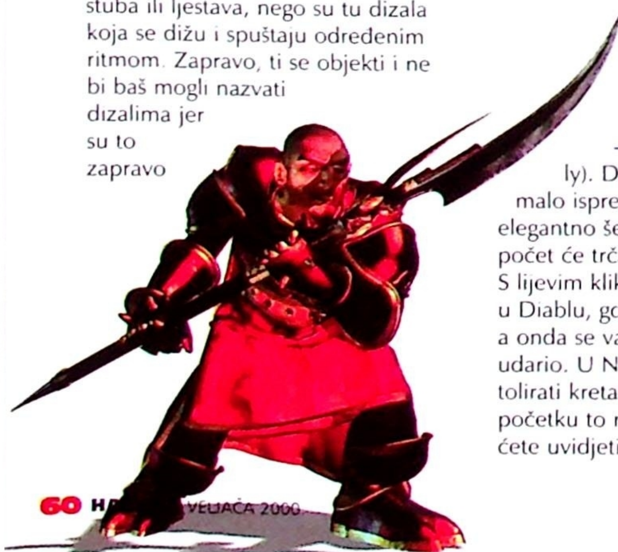
Putovanje kroz Nox će vas često voditi kroz podzemlje, kojekakve tunele ili rudnike. Način na koji silazite u njih je nevjerojatno dobro riješen. Više nema isklesanih stuba ili ljestava, nego su tu dizala koja se dižu i spuštaju određenim ritmom. Zapravo, ti se objekti i ne bi baš mogli nazvati dizalima jer su to zapravo kamene statue koje idu od jednog do drugog nivoa. Jedino malo iritira što se mora stati točno na njih da vas prebace na površinu (u podzemlje možete slobodno skočiti). E da, preciznost kod hodanja.

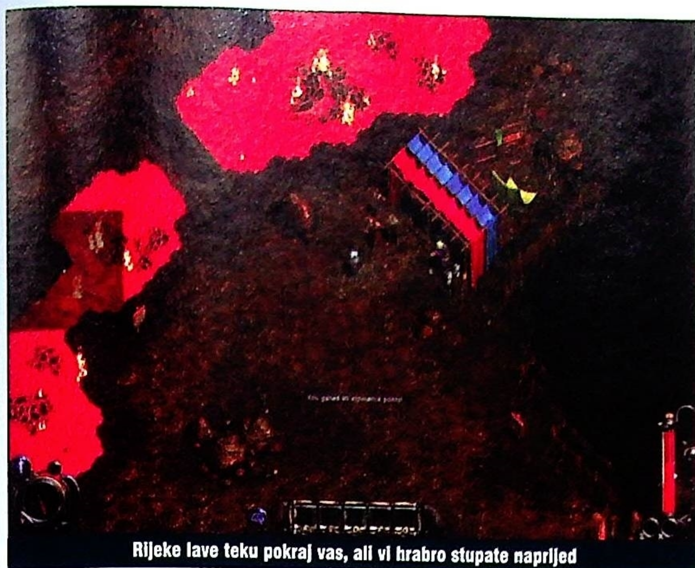
Kretanje u Noxu jer riješeno vrlo elegantno (govorim kako je namješteno po defaultu, iako se sve tipke mogu promijeniti - Nox je vrlo user friendly). Držeći desni klik i kursor malo ispred lika koji vodite, on će elegantno šetati, ali ako ga udaljite, počet će trčati koliko ga noge nose. S lijevim klikom udarate, ali ne kao u Diablu, gdje ste na nekoga klikali, a onda se vaš lik došetao do njega i udario. U Noxu ćete potpuno kontolirati kretanje i udarce. Makar u početku to može živcirati, poslije ćete uvidjeti da je sve to s razlogom. Da ne bi ostalo samo na mišu, Nox se dosta oslanja na tipkovnicu. Od korištenja prečica za bacanje čarolija (ako ništa drugo) pa do skakanja.

Stalno se vraćam uspoređivanju Diabla i Noxa iako to nije pošteno (ipak je Diablo već djedica), ali kako je Noxu on bio uzor, najbolje se može Noxova svježina dočarati usporedbama. Obuća i odjeća je nešto što je u Diablu bilo donekle izrađeno. Znači, vidjeli smo izvanjske promjene na liku tek kad bismo mu obukli kakav oklop koji smo tražili prilično dugo. Kod oružja se jedino vidjela razlika između luka, mača i sjekire. Dobro, postojale su i tu neke iznimke, primjerice, unikatni predmeti, ali ništa više od toga. Kod Noxa je druga priča. Sve, ali baš sve što stavljate na se ili uzimate u ruke vidi se. Krećete u tenisicama, trapericama i majici s kratkim rukavima i svaka se promjena vidi na vama. Malo-pomalo vidjet ćete kako se gradski dečko mijenja u ratnika. Ta polagana metamorfoza je odličan Westowoodov potez. Ne sumnjam da će i Diablo 2 imati isto, ali sada to jedino Nox ima. Tako se kroz igru provlači neki «manekenski» štih. Često ćete nailaziti na istu vrstu plašteva, istih karakteristika, ali drugačije boje. Neki će imati zelene rukave, a neki crne. Ako u tom trenutku nosite zelene hlače, zašto ne staviti i plašt sa zelenim rukavima i pružiti skladnu cjelinu, a ne izgledati kao šareni mačak? Obično je u dosta fantasy priča boja važan element koji određuje klan junaka.

NOVOSTI, KUPITE DOK SU VRUĆE

Jedna od stvari koje su me uvijek iritirale je Fog Of War. Svi znate što




Rijeke lave teku pokraj vas, ali vi hrabro stupate naprijed


U ribnjacima možete vidite gušterčiće kako plivaju


U igri postoji "filed of view" koji sakriva...


...područja koja vaš lik ne vidi.

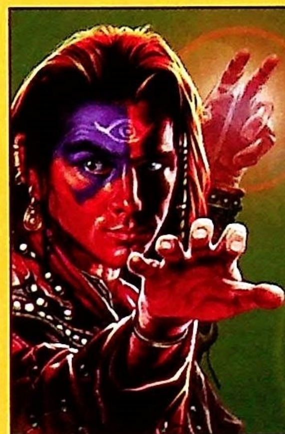
LIKOVI SA KOJIMA MOŽETE IGRATI



RATNIK štiti zmajevu čast i bori se za slabe i nemoćne. Obzirom da im se čarolije gade, a red im ne dopušta njihovu uporabu (ali ne zazire od čarobnih predmeta), često ćete vidjeti magične mačeve u rukama najvećih ratnika. Njegove glavne karakteristike su snaga i izdržljivost. Kad zaigrate Nox s ratnikom, počet ćete blizu Fortress of Horrendousa.
Njegovo glavno obilježje su vještine i može ih samo on koristiti. Vještine (njih pet) mu pomažu u borbi, a variraju od juriša do pogleda koji će vam otkriti tajne prostorije.



MAG je čisti korisnik magije bez mogućnosti upotrebe bilo kakvog oružja. Oslanja se na trikove i iluzije kojima zavarava neprijatelje. Makar je fizički slab, psihički je najjači u igri (čuvajte ga se na višim nivoima). S magom počinjete igru na mističnim otocima koji dijele ostatak zemlje od Zemlje mrtvih. Njegova posebnost je uporaba zamki koje se mogu napuniti čarolijama (tri različite) i tako nanijeti veliku štetu.



CONJURER je zlatna sredina između maga i ratnika. Iako mu to postavlja velika ograničenja, daje mu i priliku da koristi magije i služi se strijelama. Njegovo prakticiranje magije svodi se na prirodne magije, tako je sposoban prizvati mnoga bića prirode ne bui li mu pomogla na njegovom putu. Svoju avanturu počinjete u srcu velike šume, pokraj južnih planina sjevernog kontinenta.
Njegova je posebnost prizivanje kamikaza, tj. bombera. Taj lik naoružavate trima različitim magijama i izdajete mu zapovijedi. Kad vidi žrtvu, zatrči se prema njoj i u sudaru ispusti sve magije koje ima uništavajući tako i sebe i žrtvu.

je to. Dok ne dođete do neke lokacije, ne vidite što se ondje nalazi, a kad odete, ostanu samo njeni obrisi. To je sve super, ali taj način ne dopušta skrivanje. U Noxu je taj dio napravljen malo drugačije. Nox ima nešto što se naziva True Vision, u osnovi je to preslikani model iz stvarnog života. Na primjeru je to lako ilustrirati. Ako se krećete prostorijom koja ima stup u sredini, iza njega nećete vidjeti. Odmičući se od njega, on vam zaklanja pogled na drugu stranu. Kao u pravom životu. Tako se sad možete sakrivati iz objekata (što je posebno važno za multiplayer), a njihove će vam sjene opet pružiti mnoga iznenadenja (pretežno u liku velikog škorpiona ili neke slične gamadi).

Nešto što me nevjerojatno veseli kod Noxa je interaktivnost s okolišem koja je gotovo apsolutna. Tako svaki objekt koji vidite možete micati, a ispod stolova se koji put kriju vrata do tajnih prostorija. Stolcima ćete moći blokirati vrata i pokušati se pripremiti za napad. Možete pokupiti baklje sa zidova i nositi ih tamnim



hodnicima da osvijetlite put. Svaki objekt ima svoju težinu pa nećete moći samo tako maknuti veliku gromadu kamena jer će to ovisiti o vašim karakteristikama. Ali ima i tu pomoći. Ako ste preslabi, eksplozije vam mogu pomoći. Ispalite koji meteor ili nešto slično i kamenje će letjeti na sve strane.

Da te eksplozije ne bi prošle nezapaženo, pobrinut će se grafika i odlični grafički efekti. Ovdje svaka iskra osvjetljava dio prostorije, munje i vatrene čarolije izgledaju fenomenalno. Iako ne bi trebalo biti tako, danas se igre dosta oslanjaju na grafiku, ali u ovoj su igri grafički efekti jednostavno neizostavni - kad vidite kako fireball leti prostorijom i za sobom ostavlja trag, srce će vam brže zakucati.

Nox je Westwoodov RPG za mase

Multiplayer je omogućen preko Westwoodovog servisa i u lokalnoj mreži. Kako si ne možemo priuštiti igranje u lokalnoj mreži svaki dan, Westwoodov nam se servis nameće kao jedino logično rješenje. Kao i u slučaju Tiberian Suna, pri instalaciji će vas igra pitati za serijski broj. Ako imate piratsku verziju, primit će bilo koji broj, ali pri pokušaju spajanja na Westwoodov server on se provjerava i najvjerojatnije ćete biti odbijeni.

Igranje u mulitplayeru je zabavno, dosta brzo i dinamično. Ta je dinamika vjerojatno posljedica korištenja miša i tipkovnice, što vam daje osjećaj kao da igrate neki FPS, a ne RPG. Nox za multiplayer koristi karte, a ne kao Diablo tamnice, što vam neće omogućiti da odmah upoznate svaki dio (makar se to ni u

SMRDI NA WESTWOOD

Ne znam otkad uživamo u njihovim šarenim instalacijama i odličnim animacijama, ali ni u Noxu nismo prikraćeni za taj užitak. Čim krenete instalirati igru, vidite da je mnogo truda uloženo u stvaranje sučelja. Cijela igra izgleda kao da je izronila iz nekog mističnog svijeta. Tako će vas tijekom instalacije pratiti priča o svijetu Noxa. Sučelje je odlično napravljeno s malim kursorom s kojeg padaju iskre osvjetljavajući ekran. Opcija za prilagođavanje ima stotinu, a najvažnije su vjerojatno tri ponuđene vam rezolucije, 640x480, 800x600 i 1024x768. Vjerujem da nitko neće imati prigovora na sučelje jer tako nešto dobro već dugo nisam vidio. Što reći nego da je Westwood ostao Westwood.



Predivne rukom crtane slike uvode vas u misiju



Početni options screen



Nakon male eksplozije prvi ekran nestaje i pojavljuje se drugi



Odabir kako ćete izgledati kroz igru



Ovako izgleda multiplayer



Nakon odabira jednog područja, multiplayer se zumira na manja područja gdje odabirete servere



Ovaj vas zeleni smrad iz mrtvaca može otrovati



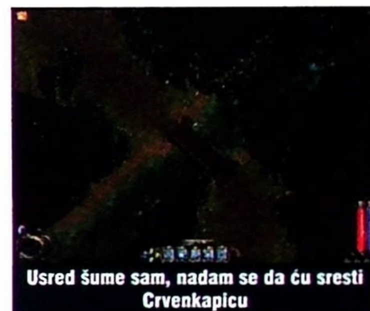
Predivni efekti o kojima sam već govorio



Kod lokalnih se trgovaca dobro zaustaviti ako imate viška zlata



S neba se obrušava meteor uništivši nekoliko zombija



Usred šume sam, nadam se da ću sresti Crvenkapicu

Diablu nije baš moglo jer se pri svakom pokretanju generira drugačiji raspored tamnica), nego ćete se dosta naigrati dok ne shvatite kuda se to krećete.

Jedan od *featurea* u singleplayer i multiplayer igri je mogućnost da liku izaberete boju kože, kose, brade, brkova, hlača, majice, tenisica, što god hoćete. Tako ćete u multiplayeru točno vidjeti tko je tko (iako pišu imena iznad ljudi), tj. moći ćete prepoznati ljude po odjeći i obući.

I za kraj jedna stvar koja me zapanjila. Igra donosi dobru dozu zdravog humora. Od početne animacije, kad Hekuba priziva Orb, pa do avanturističnog dijela, gdje se probijate kroz rudnike, sve je puno malih gegova. Kako idete kroz igru, Hekuba vam postaje sve simpatičnija jer svako malo izvali neku foru ili joj čarolije ne uspijevaju kako treba. Primjerice, kad joj se u uvodnoj animaciji ugasi svijeća ili kad pokušava prizvati mrtve, a oni je nakon toga uopće ne slušaju.

Nox, koliko sam ja vidio, nema nekih očitih propusta ili bugova, jedino će vas na početku zbunjivati drugačiji način upravljanja negoli je u Diablu, ali kad se na to naviknete, sve će ići kao po loju. Za igru se ne bi moglo reći da je originalna, ali ima gomilu novih stvari, krcata je humorom i predivnom grafikom. Blizzard će se uistinu morati potruditi želi li Diablo 2 učiniti boljim od Nexa.

Diablo 2 će se morati dobro potruditi



TRI STVARI KOJE AVANTURIST TREBA

U Noxu je sve šareno i blistavo. Jedna od najšarenijih stvari u igri, osim čarolija, je prijenos čarolija u **KNJIGU ČAROLIJA** (čini li se to meni ili se riječ čarolija često spominje?). Sve je popraćeno svjetlucanjem i zgodnim skakanjem određene čarolije u vašu knjigu. Kako se taj proces ne može ubrzati, nakon nekog vremena sve postane zamorno. **INVENTAR** je riješen jednostavno i efektno. Uz karakteristiku svog lika, vidite i predmete koje nosite. Tu odmah možet mijenjati što i kako obući te koje oružje odabrati. U istom trenutku ćete vidjeti promjenu. **LOGBOOK** je već standardna stvar za RPG-ove. To je, zapravo, knjiga u koju se zapisuju questovi, kako riješeni, tako i oni koji traju. Osim te, nema neku drugu funkciju, ali dobro dođe kad se radnja nagomila i kad ne znate što vam je činiti.



Svoj ćete inventar obogatiti navraćajući u dućan



Upis čarolije u vašu knjigu je gotov



Službeni završetak prvog questa u životu mladog čarobnjaka

OCJENA

Nox je pun akcije, humora i odlične grafike. Mislim da je to dovoljno

90%

Spasenje?

MESSIAH

Preoblikovana činjenica da nitko na ovom svijetu barem jednom u životu nije došao u dodir s kršćanskom ikonografijom vrlo se dobro da iskoristiti kao franšiza za ultranasilne pucačine. Da, znam, ova izjava zvuči dosta "anti", ali hej... trebalo nam je dvije tisuće godina da shvatimo da možemo čak i religiju strpati u druge kadrove socijalne franšize. Računalne igre, primjerice

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Shiny Entertainment
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P2-300, 64MB RAM, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2-450, 128MB RAM, 3D kartica
3D PODRŠKA	Voodoo, TNT, G400, software
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC, PSX

ALTERNATIVNO

MDK
Murder-death-kill. Adekvatan začetnik inovativnih 3rd person shootera. Uski lasteks i stožac na glavi...i padobran...i sve.

TOMB RAIDER
Skače, pliva (woohoo), puca, nosi disproporcionalno usku odjeću. Da, to je ona. Prava šteta što nema seksualni život... Ipak je riječ o spriteu.

GRAND THEFT AUTO
Kontroverza u pogledu 2D drive'em-steal'em-kil-l'em upova. Iako nije bog zna što, predstavlja jedinstvenu igru i zbog toga zaslužuje poštovanje. Koliko god poštovanja računalna igra može dobiti.

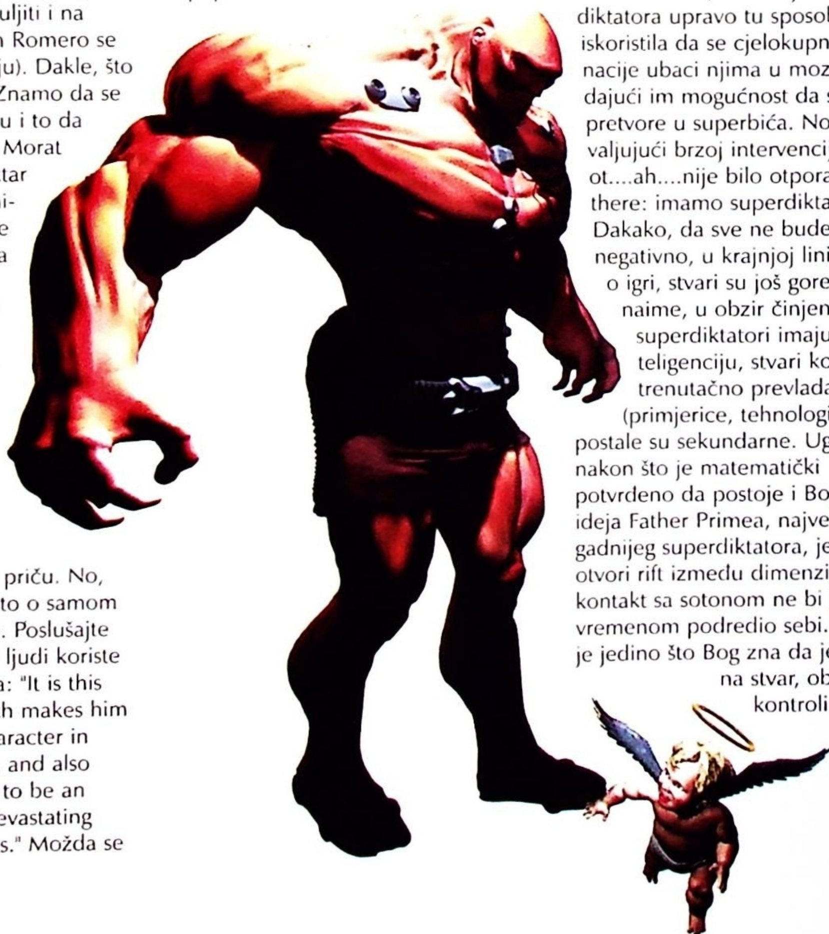


Dakako, Messiah je upravo to. Očito, zar ne? Hacker, časopis za igre koji se uistinu bavi igrama. U nekom alternativnom svemiru ova se recenzija nastavlja u kroniziranje Biblije. No, ovdje je to ipak "još jednu u nizu" piskarija obilježenih s (barem se nadam) relativno informativnim izjavama - klasika. Tko je zapravo Mesija? Pa, prema Novom zavjetu, riječ je o Sinu Božjem koji je svijetu udijelio ideologiju koju i danas slijedi milijarde ljudi. No, dosta s backgroundom. Hoćemo akciju! Posebna oružja? Specijalne moći? Pa, recimo da ima samo jedan život (sranje, zar ne?), ne skače dvanaest metara i ne nosi peticu. No ne brinite, taj momak ima potencijala. Kao prvo, može s malo hrane namiriti gomilu gladnih hodočasnika, dobar je healer, bavi se filozofijom, samozvani je pastir i ima stalno društvo. Dvanaestoricu, kažu. No, navodno se radi nastavak koji se odigrava u neposrednoj budućnosti. Aha, ipak nije riječ o ONOM Mesiji. Shiny entertainment?

Dakle, Messiah je vjerojatno već nekoliko puta najavljivan u Hackeru, što vas je donekle približilo ideji o tome što biste trebali od igre očekivati. Naravno, kako ste i pretpostavili, ovdje ćete ponovno pročitati istu stvar jer ne postoji nikakva šansa da šest stranica recenzije ispunim konstruktivnim i potpuno novim podacima. Primjerice, vrijeme koje je prošlo od najavljivanja Messiaha dok je još bio vapourware do danas iznosi svega pola godine, što je zapravo iznenađujuće brzo s obzirom da neke najavljivane igre znaju taj deadline izlaska produljiti i na nekoliko godina (John Romero se sad okreće u jacuzziju). Dakle, što smo dosad obradili? Znamo da se nije riječ o Isusu Kristu i to da igra ne kasni previše. Morat ću malo proširiti spektar djelovanja. Evo, počnimo s činjenicom da je igra već nekoliko puta bila pred sigurnim otkazom zahvaljujući svim silnim cenzorskim organizacijama koje rade dobar posao...samo u potpuno krivom smjeru. No, to ću staviti Zoranu na leđa. Bilo kako bilo, svoju sam pozornost pokušao usmjeriti na priču. No, prije toga recimo nešto o samom koncipiranju ove igre. Poslušajte samo kakve riječi ovi ljudi koriste da bi opisali kerubina: "It is this ghoulish quality which makes him the most versatile character in video gaming history, and also offers him the ability to be an incredibly evil and devastating adversary if he wishes." Možda se meni stvari pričinjaju, ali ovi su ljudi potpuno zabrijali u krivom smjeru. Prema ovome, jedino što treba jest pretjerano istaknuti zle karakteristike glavnog lika i imamo instant potrošač-magnet. Evo, primjerice, pokušat ću predstaviti Kristijana na taj način: "Taj doslovce disproporcionalno izblajhani kit nije samo sposoban hodati gradom s nogama do poda, što mu daje nevjerojatne moći nad ženskim dijelom populacije..." No, s obzirom da svi znamo da to nije istina (barem prvi dio rečenice, a drugi neka ostane samo među ograničenim brojem ljudi, zar ne Kiky?), jamčim vam - kerubini nisu toliki frajeri. O.K., mali su, debeli i imaju krila - sad mi samo navedite jednu ženu koja cijeni te karakteristike kod muškarca. Naravno, kerubin u Messiahu ne bari komade (iako je i to s vremenom moguće), nego ih opsjeda. Dobro, ovo zvuči poprilično insinuirajuće, ali ako pogledate na artwork koji Messiah nudi, vjerojatno ćete se zamisliti nad činjenicom koliko žena ima u Shinyju. No eto, da malo upropastim neuravnoteženost recenzije, počet ću s kontroverznom pričom.

PSALM 69

Da, riječ je o Ministry. Ali ne u ovoj igri. Naime, kako stvari prema kreativnom timu Shinyja idu, ovdje se u doglednoj budućnosti tehnologija (dakako) razvila do astronomskih proporcija, gdje se postupno istaknula biotehnologija. E vidite, ta je sposobnost ujedinjenja organske tvari i elektronike postupno dovela do nenormalno snažnih superračunala koja su preko ljudskih umova, koji su implantiranjem logirani na sustav, došla do neiscrpnog prostora za pohranu podataka (Hyperion, bilo tko?). No, da sve ne postane previše neutralno, većina je svjetskih diktatora upravo tu sposobnost iskoristila da se cjelokupno znanje nacije ubaci njima u mozak, dajući im mogućnost da se pretvore u superbića. No, zahvaljujući brzoj intervenciji pokreta ot....ah....nije bilo otpora. So there: imamo superdiktatore. Dakako, da sve ne bude toliko negativno, u krajnjoj liniji riječ je o igri, stvari su još gore. Uzevši, naime, u obzir činjenicu da superdiktatori imaju superinteligenciju, stvari koje su trenutačno prevladane (primjerice, tehnologija) postale su sekundarne. Uglavnom, nakon što je matematički potvrđeno da postoje i Bog i vrag, ideja Father Primea, najvećeg i najgadnijeg superdiktatora, je bila da otvori rift između dimenzija i uđe u kontakt sa sotonom ne bi li ga s vremenom podredio sebi. Problem je jedino što Bog zna da je to opasna stvar, obzirom da kontrolira sud-



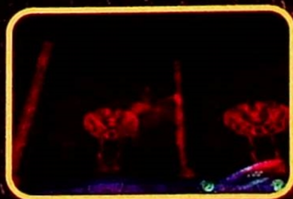












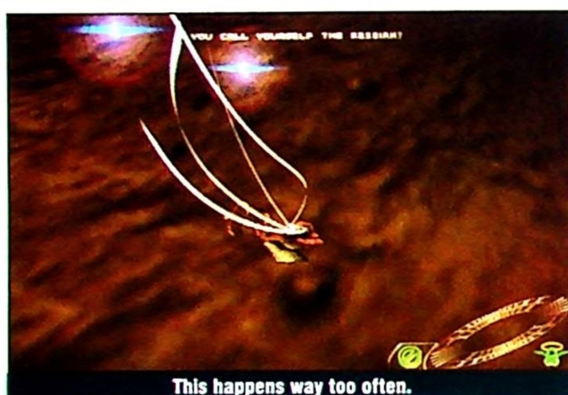



Svakidašnji jutarnji poslovi jednog kerubina


Riot control!


Moderna skulptura...pih!


Neslavni kraj uzornog člana sjemeništa u Sogovićićima


This happens way too often.


Što ti je to iznad glave?


Promjena pelena? Ne u ovoj igri


Lijevo?


Ima li svjetla na drugom kraju hodnika?


I anđeli umiru, zar ne?


Koliko još....stopala me ubijaju

binu. No, i ta je poteškoća riješena jer ma koliko on besmrtan bio, ipak mora poštovati neke zakonitosti u svezi svog postojanja. Sam pojam zakonitosti, koji je doveo i do činjenice da se za Božju manipulaciju sudbine može pronaći matematička formula, dao je Father Primeu veliku prednost, obzirom da je konsekventno saznao i za Boba. Bob, tj. vaš alter ego, je onaj kerubin o kojem sam govorio na početku članka. Poslan od Boga, ovaj inače duhovni stvor dobio je dušu i tijelo te priliku da svemir izvuče iz velike gabule. Druga strana karte su smrtnost i slobodna volja, a kako znamo da Father Prime radi svoje, moguće je da Bob zapravo radi njemu u korist (obzirom da je proračunao sudbinu). No, da je to istina, nisam potpuno siguran. A vi? Nije važno. Slobodan prijevod oficijelnog storylinea bi trebao otprilike definirati radnju Messiaha. Pretpostavljam da sad shvaćate ideju cenzora koji su napravili sve da ova igra ne izađe. No, eto...pošto upravo čitate njezinu recenziju, pretpostavimo da je svo smeće ipak stiglo do tržišta. Živio Zapad! Ma koga, zapravo, briga.

AND NOW... IT IS TIME FOR US TO GIVE A LITTLE LOVE BACK TO GOD

Sve se svodi na jednu zabavnu 3rd person arkadnu avanturu. Vi kao mala debela plavuša s krilima imate ulogu zaustaviti Father Primea prije nego što otvori vrata pakla na mračnoj stani Mjeseca. To činite opsjedajući smrtnike koji nastanjuju ovaj čudan svijet. Ljudi, nadljudi, mutanti...samo ih nabrojite.

Zabavna činjenica ove igre je kompleksnost funkcionalnog svijeta koji živi unatoč i glede vaše nazočnosti. Ljudi koje susrećete imat će potpuno različite reakcije na vašu kerubinsku nazočnost. Mislim, razmislite samo što bi se dogodilo da sretnete kerubina na ulici? Ili, što bi napravio naoružani narkoman koji jedva čeka da isprazni šaržer u nekog želeći očajnički skupiti novac za nekoliko grama heroina. Budite, doduše, svjesni da je riječ o igri (ma kako se to činilo glupim) zbog činjenice da drugi likovi imaju samo dvije rekcije: napad ili znatiželju. No i to je bolje nego roktanje ili "your song is not ours". S druge strane, nevjerojatno je zabavno kretati se svijetom u koži nekog drugog. Recimo, kolege će vas pozdravljati u prolazu, a ponekad i salutirati ako ste im nadređeni. No da ne polemiziram, pravilo u igri jest da ako nešto ima dušu, onda ga možete kontrolirati. Zanimljivo, zar ne? Čekajte samo da vidite kako izgledaju eksterijeri. Kao što smo dosad vidjeli u nekim igrama, samo mnogo veći. Štoviše, monumentalni. Građevine i osjećaj da ste visoki oko 0.4 metra dolazi u obzir kad se krećete po golemim hangarima punim strojeva. Osim toga, jedan od intrigantnih elementa je način na koji računalo adaptira grafički engine vašem računalu. E vidite, sad ide približan prijepis iz tehničkog infoa. Ahm; "Messiah really goes beyond state of the art. It's the first game to seri-



Nikad više oni upaljači iz birca!

Sindikalna pravila navode da zanemarivanje radnog mjesta dovodi do ekstremnih mjera. Koliko ekstremnih, zaključite sami

Inovativnost vlada. Dok je praktična

I'M AFRAID OF AMERICANS

Messiah je čudna igra. Baš kad ste pomislili da vam je netko (od likova u igri, dakako) prijatelj, stvarnost vam prilijepi jednu divnu ciglarsku. O čemu je, naime, riječ? Kad, recimo, opsjednete stražara, njegove će vas kolege (uzevši u obzir činjenicu da vas nisu vidjeli) pozdravljati i pitati za zdravlje. Izvučete li pištolj, oni će iz druželjubivih vicmahera postati hladnokrvne ubojice koje će s velikom zadovoljstvom napraviti iz vas komad mesne štruce. Bez upozorenja, bez ikakvog smisla. Nadalje, borba jednostavno gubi čar kad odlučite ući u jedan od likova. U redu, tu je pucnjava i sve, ali osjećaj da nešto jako nedostaje postoji cijelo vrijeme. Drugim riječima, Bob je gotovo nedodirljiv u velikim neredima. Samo je potrebno ući u sljedeću žrtvu nakon što jednog ubiju i tulum se može nastaviti. Poslije takve malverzacije i nisu pretjerane jer oružja postaju jača, ali u cjelini bi sve bilo malo bolje da posession nije toliko lagan. Ovako činjenica da je riječ o Bobu ostaje kao jedino uvjerenje da ste gotovo besmrtni. Woohoo!



Ifrit, rodom iz pakla, čudovište je epskih razmjera. Pogledajte kakav je kad se najede ljutih feferona!



Shiva, putena djevojčica opakih moći. Najopaklja je *onih dana u mjesecu...*



Quezacotl ili od milja zvan *kokoška* astralno je biće koje doziva snage vjetra i oluje

ously push both the current and next generation of PC Power VR and 3Dfx cards to the limit, and will take full advantage of Microsoft's latest Direct 3D drivers." Pa jesu li oni normalni? Kao prvo, žao mi je što nisu baš previše analizirali Quake 3 engine, no i ovako način na koji engine adaptira grafiku izgleda vrlo zanimljivo. Kako radi? Pa, za početak, likovi imaju kostur i mišiće koji adekvatno prijanjaju uz odjeću dajući dojam da sve nikad ne izgleda neprirodno. I to je istina. Modeli imaju sposobnost mijenjanja polygon-counta od 30 do 8000, što prema vašem računalu indicira određenu količinu detalja. Nisam siguran u ovo, ali na P333 s 64MB RAM i Voodoo3 karticom igra na nekim mjestima toliko trokira da sam na prste mogao brojati frameove. Možda je to stoga što betainačica koju smo dobili u redakciji nema do kraja uređenu rutinu. Ili moj CPU izgleda kao P3. Glazba koja je tehnički u redu dolazi od Fear Factoryja, industrial banda (meni to više smrdi na thrash metal, ali hej...). Remiksovi njihovog Obsolete albuma pridonose globalnoj apokaliptičnoj atmosferi. Zabavno. No, čekajte samo da čujete o oružjima. Teoretski, sve što ste dosad vidjeli u shooterima postoji i ovdje. Naime, onaj koncept po kojem cijelo vrijeme definiramo posljednjih par Tomb Raidera (isto sranje, drugo pakiranje) pali i za oružja u Messiahu. Ne shvatite me krivo, ona jesu inovativna, ali u suprotnom smislu. Evo, primjerice, najmaštovitiji harpoon gun radi kao prosječni railgun, dok ostatak alatki neodoljivo podsjeća na Unreal. Krvi, dakako, ima u litrama, što u posljednje vrijeme dolazi u redovitom paketu. Sve u svemu, način na koji cijela igra funkcionira predstavlja jednu sasvim solidnu koncepciju. Kao prvo, činjenica da vodite kerubina koji opsjeda ljude uskočivši im u leđa nije baš pretjerano korištena, zar ne? A kao drugo...ipak je bolje da to ostavim za sljedeći paragraf.



JESUS BUILT MY HOTROD

Messiah se, kao što ste i pročitali, događa u dalekoj budućnosti, što znači da visoka tehnologija postoji. Dakako, u taj se čudni svijet ubraja i vaša sposobnost ulaska u ljudske duše, što dovodi do drugih pojmova osim socijalne interakcije. Znanstvenici, primjerice, mogu raditi na složenim strojevima, dok narednici imaju pristup različitim vojnim instalacijama. I to je tek početak. Ostatak ostavljam vašoj mašti. No, u krajnjoj liniji, glavna je ideja igre da se, ako doista uronite u priču, ne izvučete lako iz nje. Ali, činjenica je da se sva "kontroverza" u Messiahu svodi na priču i nekoliko besramnih žena u bolnim dekolteima, što nikako ne može pridonijeti ostvarenju zacrtane ideje. Po meni, ova bi igra trebala imati malo više od kerubina koji opsjedaju prostitutke ne bi li dobila


Scrag u svom prirodnom okolišu


Sotona? Not so pleased to meet you


Svećenik. Zamislite da ovakve imamo po crkvama?


I koliko mu još ima do generalke?


Mračna strana Mjeseca. Divno, zar ne?


Pred vratima pakla. Nema radnog vremena

"K" za kontroverzu. Osim toga, pretjerivanje u najavljivanju igre itekako pridonosi nepotrebnom publicitetu (za proizvođače, možda i potrebnom).



Benchmark za 3D kartice? Benchmark za procesore? Novi mjerivi hardver test? Pa, neka im bude - meni ovo nije ništa drugo nego arkadna avantura s lijepom grafikom. I vjerujte mi, bit će i vama ako je zaigrate. Ideja i ne mora biti loša. Bude li igra privlačna kao Legacy of Kain, završit ćete je. Što je i vrlo vjerojatno, obzirom da Messiah kao cjelina i ne ostavlja loš dojam.

Grafika je ovdje (iako kvalitetna) potpuno nebitna. I tu igra pada u jamu

OCJENA

Revolucija ovo nije. Inovativno ovo je. Kategorično poboljšavanje 3rd person shootera dovodi do pretjeranih ocjena poput ove. Ubijte me.

82%



PUT US ON MTV

Serviranje zanimljivog voiceoveranja u igrama poput ove ponekad spasi dan. Messiah nije iznimka. Glavni lik je definitivno najzabavniji od svih. Naime, riječ je o četverogodišnjem djetetu. Kako to zvuči? Savršeno! Animacije su relativno dobro napravljene, dajući igri i dozu noir atmosfere. Bog ima klasični "čovjek s bradom" imidž koji Boba stalno uvjerava da ima smisla ono što radi (bez obzira na činjenicu da se onom to nimalo ne sviđa). Pa tko bi još htio napustiti raj? Bilo ih je nekoliko. Ali svejedno. Činjenica da ova igra u svakoj svojoj sekundi odiše profesionalnošću i tehničkom besprijekornošću očita je, i u svakome trenutku dokazuje da je riječ o kvalitetnom radu za koji su unajmljeni vrsni stručnjaci. No, ni to ipak nije bilo dovoljno za konačni dojam. Eto!




Opet radnici... Pa nije ni toliko loša ova svijetleća ručkica, pitam se odgovara li mi uz boju očiju?




Slikovito opisan *noir setting*. Magla posvuda





Kad nastupe neredi na ulicama, vrijeme je da se ustupi prostor momcima s energetskim štitovima

Epska fantazijska saga s PSX-a

FINAL FANTASY VIII

Što je to ponukalo milijune Japanaca da u redovima čekaju cijelu noć kako bi prvi mogli kupiti ovu igru? Heh, odgovor se krije negdje u tekstu!

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Square
IZDAVAČ	Square
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P200, 64 MB, 8MB 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC, PSX

ALTERNATIVNO

FINAL FANTASY 7

Neispolirana i neusavršena verzija osmice. Tko voli, nek' izvoli.

- Pisanje haiku poezije u hladno proljetno jutro
- Učenje Japanske povijesti prava i odgovaranje iste na odgovarajućem fakultetu



NA što vas asociraju Japanci? Na male, žute, kosooke čovječuljke koji trčkaraju uokolo poput mravaca i brbljaju svojim arhaičnim i nama nerazumljivim jezikom? Na radoholičarske fanatike koji provode dobar dio svoje mladosti učeći najobičniju abecedu (istina, onu koja se sastoji od parsto tisuća znakova!) da bi, kad se zaposle, dobrovoljno odustali od godišnjeg odmora kako bi im tvrtka bolje poslovala? Na harakiri manijake koji će počiniti taj ritualni čin da bi izbjegli sramotu na koju mi Europljani ne bismo dvaput ni pomislili? Sve smo te stereotipe oduvijek vezali za naše susjede s druge nam strane zemaljske kugle, no koliko god da u tome istine ima, mora im se priznati i njihova romatična istočnjačka posebnost kojom su se od radioaktivnog praha uzdigli do vodeće gospodarske i kulturne velesile... Zašto brbljam o Japancima, pitate se vi. Zato da bih vas malo omekšao i natjerao da bolje shvatite filozofiju FF8, igre o kojoj vam danas pišem a čiji su autori upravo dotični žutonje... FF8 osam tek je posljednja karika u nizu vrlo uspjelog serijala/franšize koji seže, za mnoge od nas, već u daleku prošlost (sredina osamdesetih), a svoje je rođenje doživjela na nekoć popularnom Nintendo entertainement sustavu iliti malom NES-u.

GLISTE I TRAKAVICE

Prvi su nastavci ove oveće trakavice za nas kontinentalce bili prilično opskurna zvjerčad i teško da je u vrijeme njihova izlaska tkogod od nas za njih uopće i čuo. Bile su to tipične manga FRP-ice smještene u mistične srednjovjekovne-magične-sword and sorcery svjetove koji su zaluđivali horde Istočnjaka dok smo mi za to vrijeme igrali klasike poput Dungeon Mastera i Eye Of The Beholdera. No, prije nešto više od dvije godine stvari su se temeljito promijenile kad je jedan od izdanka FF-a izrađen posebno za PSX platformu. Igra je prodana u tolikim količinama da bismo famu oko njenog izlaska mogli proglasiti masovnom histerijom... Bilo je to prvi put da se u FF-u odustalo od tipičnog FRP okruženja da bi se prešlo u začudno neodoljivu cyberbudućnost isprepletenu magijom i svom silom bizarnih ideja i pojava. Od takvog se pristupa nije odustalo ni ovaj put pa bismo FF8 najlakše mogli definirati kao čistokrvi japanski FRP s primjesama akcije i avanture uz ispremiješane light motive koji krase neke od ponajboljih fantasy-SF knjiga. Ono što je oduvijek bilo i ostalo najvažnije za ovu franšizu je njezina priča, kojoj i ovaj put treba posvetiti nešto više pozornosti. Kao prvo, morate si zamisliti jedan svijet koji s našim poimanjem stvarnosti baš i nema mnogo dodirnih točaka. Bolje ga je zapravo pojmiti kao paralelnu dimenziju u kojoj vrijede neka specifična pravila... Na prvi pogled riječ je o normalnom futurističkom "projiciranju" budućnosti, no malo dubljim osvrtom na neke detalje shvatit ćete da nešto nije u redu. Počnimo od dizajna koji je toliko jedinstven i netipičan da od toga zastaje dah! Naime, sve su građevine, vozila, prostorije zapravo produkti ispremiješanih stilova različitih povijesnih razdoblja poput baroka, rokokoa pa sve do neizostavne hi-tech ikonografije. Ako ste gledali film Dune, znat ćete najbolje o čemu govorim. Osim toga, cijeli je planet isprepleten nekom vrstom magije koju koriste svi njezini stanovnici. Ta bi se čarolija mogla najbolje opisati kao nekakva sila, sveobuhvatna energija koja se manifestira u različitim oblicima. No pošto je sama njena priroda u igri preslabo objašnjena, sve nekako gubi na koherentnosti i uvjerljivosti te načas vuče i na bizarno, nemušto, navrat-nanos sklepano objašnjenje. Zbog toga se javlja poprilićan jaz između tih naoko nespojivih suprotnosti. Ah, Japanci... Osnovne političke silnice ovoga svijeta su Galbadija, opaka, totalitarna nacija koja želi zavladati cijelim prostorom, a u toj joj je nakani prva na put stala republika Dole. Osim samih država, na političkom tlu postoje i nezavisna vojna učilišta svima poznata kao Vrtovi... Pripadnik jednog, preciznije Balamb vrta ste i vi; mladi, ljepuškasti tinejdžer smeđe kose na čije zelene okice padaju kako brojne učenice, tako i učiteljice. No osnovni Squallov problem (ako hoćete možete ga nazvati i Mirko) je njegova pubertetske nesigurnost, lagana iskompleksiranost te vrlo očita seksualna isfrustriranost. Zbog svih tih, za sve nas tako tipičnih patnji, Squall je prilično povučen, mrzovoljan, a ponekad i opako zajedljiv.. Kao kontrast malome kompleksašu javlja se Seifer, faca velikog kalibra, naočit momak plave kose neugodnog karaktera. Osim njih dvojice, koji čine crno-bijeli splet koji asocira na vječnu borbu dobra i zla, ljubavi i mržnje, u igri će se pojaviti i hrpa drugih likova koji će biti pod vašom komandom od kojih moramo istaknuti mističnu Rinou u koju je Squall potajno zatreskan. No dobro, nakon što uspješno završi sve akademske testove i postane pripadnik SeeD-a, elitne plaćeničke jedinice koja obavlja najamničke poslove diljem zemljomorja, vrijeme je da Squall počne zarađivati svoju plaću. Ova naoko komplicirana i spetljana potka tek je djelić s početka same igre, a u što će se sve razviti i pretvoriti ne možete ni zamisliti! Kao što vidite, karakterizacija likova jedan je od temelja na kojem su autori odlučili ozbiljno poraditi i u njih unijeti živost, uvjerljivost te nam ih učiniti prihvatljivijim i bližim. Uostalom, koketiranje s vječnim temama koje preokupiraje sve, a poglavito mlađe ljude, jednostavno je moralo dati rezultata.

DEBELI PIKSELI

Da bi dodatno dobili na autentičnosti, dizajneri su ovaj put (hvala Budi) odustali od pretjeranog anime (japanska vrsta animacije) izričaja koji je u sedmici likove osakatio













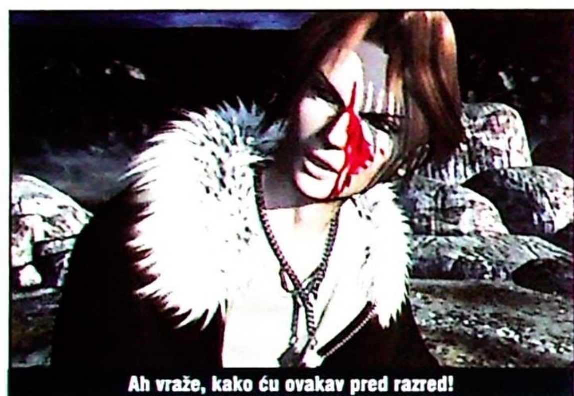



Pero... Kokošje... Od jučer.


Ova ovdja ovdje je opaka učiteljica Seed-a. Sa naočalama i svime


Pročelje Balambskog vrta


Nemoj da ti sad stisnem jednu Seifer! Seifer-"Ajd, lezi mali."


Ah vraže, kako ću ovakav pred razred!


Draga, aaah, aapćuhh! Alergičan sam na ovo nesnosno perje


Grafički impresivno? Baš i nije...


Split, anno Domini 2567



Ksu!!? A je te ćaća krasno imenovo!



Jooj, mamurluka!

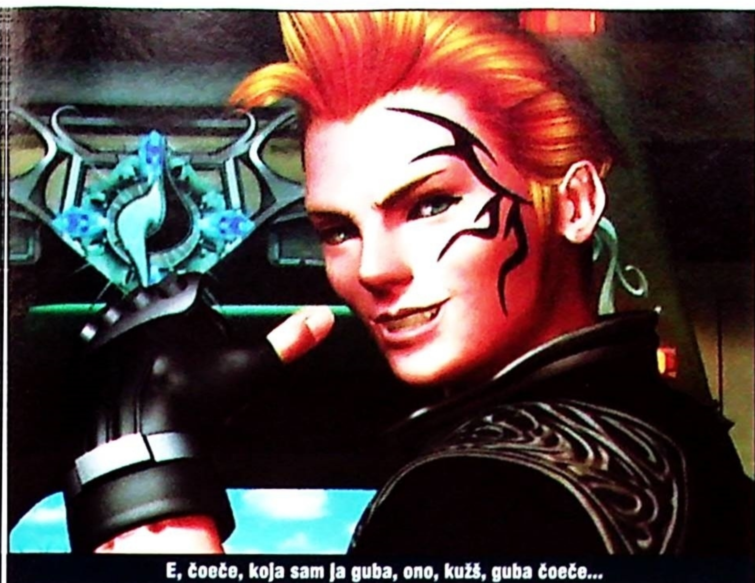


Kad Zell poludi!

groteskno velikim glavama, pikasovski stiliziranim facama i svim ostalim "ljepotama" japanskih crtića. Ovaj put je, dakle, sve na nešto "realnijoj" razini, no ipak ostaju neki grafički nedostaci koji se nikako nisu mogli izbjeći. Primjerice, nemogućnost da se niskorezolutivne bitmape zamijene većim, oštrijim i kvalitetnijim slikama jer je riječ o konverziji igre s PSX-a . Srećom, pozadine su ipak djelomično obrađene, malo su ih zamuljali i zagladili tako da nas barem u oči neće bosti 320*200 pikseli. Likovi su pak izvedeni u 640*480 rezi pa svojom oštrinom dosta odudaraju od ostatka grafike, a ni njihove teksture nisu neko remek-djelo. Te će nedostake malo ublažiti fantastični kutovi kamere, skrolujuće pozadine i efekti poput fokusiranja bližih predmeta, no svejedno ne možemo prežaliti što ovdje neme izvorne PC grafike. Ako već sama grafička osnova nije nešto, to nikako ne možemo reći za prerendirane FMV animacije koje su izraz čistog savršenstva i jedne od definitivno najboljih koje ste ikad vidjeli na zaslonu monitora svog! Nadalje, borba u igri je također izvedena u većoj rezi, ti su dijelovi pristojno filtrirani, a neki od efekata pri uporabi brojnih čarolija ili prizivanje vaših Guardian Forcesa (bića iz kojih crpite svoju snagu) su jednostavno nevjerojatni! Dotične preskriptirane animacije u stvarnom vremenu su takve kvalitete da će vam u početku pasti jezik do poda no njihovim upornim ponavljanjem i gubitkom prvobitne draži on će se ipak početi lagano primicati ostatku vaše čeljusti. Što se tiče zvučne kulise, mora se reći da je prilično bijedna jer su sampleovi nemaštovito kratki i neinspirirajući, a prateća je glazba tek obična midi datoteka koju reproducira vaša wavetable zvučna kartica (ako je imate). Inače, na PSX inačici je za glazbu bio odgovoran PSX-ov synth čip, a svi znamo kako to zvuči! Možda bi najbolje rješenje za ovaj problem bilo da si nabavite Yamahin softverski sintesajzer koji će u ovoj igri doći do svog punog izražaja. Još jedan nedostatak je i taj da u cijeloj igri nema ni trunke govora pa sve ponekad djeluje poput kakvog nijemog filma u boji. No dobro, dosta o tehničkim detaljčićima jer su najbitniji elementi igre poput igrivosti još uvijek pred nama.

ĐANKŠN MI BEJBI!

Kako sam već rekao, FF8 je najlakše okarakterizirati kao japanski RPG... Najlakše, ali nikako ne i najpreciznije. Naime, osim samog hodanja po prerenderiranim lokacijama, od vas će se često zahtijevati da otputujute na neke udaljenije lokacije, što ćete činiti preko 3D karte svijeta u kojoj se, uzgred budi rečeno, grafika neobjašnjivo uspori. Osim kretanja ala Alone In The Dark, autori su se svojedobno hvalili i moćnom interakcijom i nekim avanturističnim elementima. Glupost, komunikacija s NPC-ima i pripadnicima vašeg tima svodi se na puko čitanje bezbrojnih dijaloga (često i monologa) kojima nikada ne vidite kraja jer vas okupiraju na svakom bogovjetnom djeliću igre. Kad se od vas ponekad i zatraži nekakav komentar ili odluka, to neće imati gotovo nikakvog učinka na sam tijek radnje pa tome stvarno ne vidim nikakvu svrhu. Osim toga, svi su dijalozi i humor


E, čoeče, koja sam ja guba, ono, kužš, guba čoeče...


Eh, kažu, dobit ćeš plaću za ožujak u studenom. Eh, šutim i trpim

GUARDIAN FORCES

Ove bi zvjeri svoju paralelu u drugim frpicama mogle pronaći u kakvim summon čudovištima koja vam pomažu na vašim putovanjima. No, problem je što ste ovdje bez svojeg GF-a nitko i ništa! Kako dakle doći do novih? Nije baš lako, ako ih hoćete staviti pod svoju komandu, morate ih prvo pobijediti. Pošto dotični imaju i po nekoliko tisuća HP-a, uz svu silu specijalnih moći, to baš i nije tako lako. Neke ćete dobiti kad vam se pridruži neki drugi lik sa svojim GF ljubimcem. Treba naglasiti da GF raspoređujete onako kako vi želite; dakle, možete jednom liku pridružiti sve i učiniti ga vrlo moćnim, a ostali neće imati ništa te će biti ograničeni tek na attack opciju. Inače, nakon svake borbe GF će baš kao i vi dobiti određenu količinu experience kojom će se penjati po nivoima. Osim toga, steći će i specijalne Abillity bodove. Te bodove raspoređujete po određenim nenaučenim osobinama vaših GF-ova pa kad ih skupite dovoljan broj, ta će vještina biti naučena. Tu je uglavnom riječ o snazi magije, vezanju čarolija za određene kakrakteristike likova itd. Kad stvarno zagusti, možete svoj GF pozvati i u samu borbu u koju će on stupiti na totalno spektakularan način dostojan najboljih anime ostvarenja današnjice. Urlici, pokreti, čarolije, živa snaga i moć koja izbija iz tih živina podignut će vam dlake na leđima! No valja imate na umu da kad jednom uđu u borbu, sve ozljede koje prime vaši likovi apsorbiraju i GF-ovi, stoga oprez! No, treba reći da će vam barem u početku igre GF biti primarni oblik napada s kojim ćete kositi sve koji vam stanu na put! Na slikama donosimo tek tri predstavnika ove bogolike kaste.




Ifrit, rodom iz pakla, čudovište je epskih razmjera. Pogledajte kakav je kad se najede ljutih feferona!




Shiva, putena djevojčica opakih moći. Najopakija je *onih dana u mjesecu...*




Quezacotl ili od milja zvan *kokoška* astralno je biće koje doziva snage vjetra i oluje

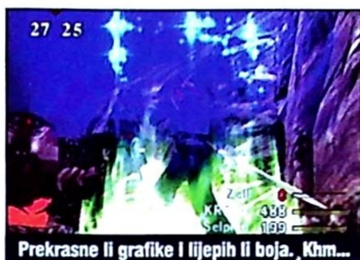
Ovakve animacije na PC-u još niste vidjeli!

tipično japanski te nama vrlo strani i daleki. Tekstovi su jednostavnih rečenica, štosovi u najmanju ruku čudni tako da sve kvalitete uistinu zanimljive priče pomalo gube svoj čar. Stoga se dobar dio igre svodi na puko promatranje te će se nemali broj puta igrač osjećati kao najobičniji autsadjer i promatrač. Kad smo već kod "interakcije", valja pokuditi i konzolaški interface čija je jedina razlika u odnosu na PSX inačicu ta da su slova nešto veće i monitorima primjerenije rezolucije. U spomenutom sučelju nadzirat ćete sve RPG elemente ove igre, od onih svima poznatih i razumljivih do poprilično bizarnih poput Junction sustava. Osnova vaše nadogradnje i jačanja, osim samog skupljanja experienca, je upravo vražji Junction koji bi se mogao prevesti kao "opremanje". Što to dakle opremate? Svaki lik radi u sprezi sa svojim Guardian forceom, nekakvim mitskim čudovištem koje je izvor sve energije i snage, a igrač je samo katalizator njegove moći. Bez njih, u borbi ste ograničeni tek na Attack opciju, no čim ih priključite (Junction) pojedinom liku, dobit ćete sve njegove karakteristike. Usto, određeni GF će vam omogućiti jačanje tako da će spojiti korištenje magije s nekim vašim kakrakteristikama poput snage, izdržljivosti, hit pointova, jačine magije i slično. Drugim riječima, raspoređivanjem određene čarolije na određenu karakteristiku nabildat ćete svoj lik, a kombinacije su pritom gotovo neograničene. Najbolje je stoga ovaj ezoterični sustav staviti na automatiku tako da sama igra rasporedi odgovarajuće magije na tri osnove skupine karakteristika, i to napad, hitpointove ili magiju. Dakako, koncentracija čarolija bit će stavljena na navedene kvalitete, dok će preostale biti raspoređene i na druge. Ponekad će se od vas zahtijevati da promijenite članove svoje skupine, a tada je najbolje sve Junction elemente i magije onog člana koji ostaje jednostavnom Switch operacijom prebaciti na onoga koji odlazi na put. Uf! Komplicirano, je l' da? Ipak, ništa što se ne bi moglo usvojiti za sat igranja... Inače, čarolije, osnovu sveg djelovanja i nužnu saveznicu u borbi skupljate na tri načina: s posebnih lokacija na mapi, rafiniranjem iz određenih predmeta (da, tijekom igre koristite različite predmete, napitke i sl.) ili crpljenjem iz neprijatelja tijekom bitke. Potonjem načinu, ujednoi osnovnom, moglo bi se prigovoriti što do mile volje možete crpiti određene magije iz kakvog slabijeg gada kojeg imate u šaci i time se nabildati do zla boga. Ipak, slične fore (napadanje slabih beštija za dobivanje exp. Pointsa) mogle su se iskušati i u brojnim drugim FRP-cima tako da to nije neki strašni nedostatak. Tijekom igre i skupljanjem iskustva dodatno ćete ojačati za sukobe koji slijede. No, problem je u tome što porastom vaše razine snage raste i razina snage vašeg neprijatelja pa je tako sve dovedenu u neku ravnotežu. Inače, sama borba se odvija na turnove ali u stvarnom vremenu. Zbunjujuće, kažeš... Štos je taj da vaši borci (a Bogami i aždaje) mogu napasti tek kad im se napuni energija za bilo kakvo djelovanje, tako da igrač




Ajmo, dječice, dva po dva, primite se za ručice pa idemo...


Ovo čudno na ekranu je save point. Točka di se snima, je li?


Prekrasne li grafike i lijepih li boja. ˛Khm...



Laguna, vaš mistični alter ego



Spontano samozapaljenje


Mic, mic, dođi da te recnem

mora brzo, pravodobno i taktički djelovati želi li pobjediti određeni "fajt"! Ne valja pak to što su animacije napada pomalo predugačke (iako neupitno lijepe) pa će vam nakon određenog vremena dosaditi kad se počnu nezaustavljivo ponavljati. Također, Guardian Forceovi su u početku igre previše moćni te njihovom uzastopnom uporabom možete satrti gotovo sve koji vam stanu na put.

SOMETHING WONDERFULL, SOMETHING DIFFERENT

No, definitivno najlošije od svega je to da je borba u krajnjoj liniji zapravo jedini moment kad doslovce igrate jer je sve ostalo, kako sam već prije rekao, prilično linearno, pasivno i neinteraktivno. Doista ne znam uživaju li Japanci u ovom tipu linije manjeg otpora i povlačenja za nos, no meni osobno to više sliči čitanju kakvog stripa nego ozbiljnoj avanturi ili FRP-u. Jasno je kao dan da nas još uvijek dijele preveliki kulturološki ponori koji se tako divno kristaliziraju u ovoj igri. Isto je tako neupitno da je i filozofija igranja na konzolama i PC-u našem svagdašnjem u nekim elementima vrlo različita i nesrodna. No ako ste malo avanturističnije nastrojeni i pomalo vam je dosta učmale PC svakodnevnice, zašto

Mistično, intrigantno, neobično, drugačije!"

vam ne bi baš FF8 unio onaj čar koji manjka vašem igračkom životu. Uostalom, ovo je ipak jedna igretina iza koje se vuče cijela franšiza i na kojoj su radile stotine ljudi tako da se o nekoj nekvaliteti i niskobudžetnosti nikako ne može pričati. Također, tu je i predivna i intrigantna priča popraćenima nekima od najboljih ikad viđenih animacija koje itekako život znače. Riječ je samo o tome da je FF8 nešto drukčiji od drugih, a zašto bismo, dovraga, stalno morali biti robovi našeg straha od nepoznatog i odbijanja promjena?! Što se mene osobno tiče, zanemarit ću te proklete nagone i igru odigrati do kraja. Valjda vam je i to nekakva preporuka...

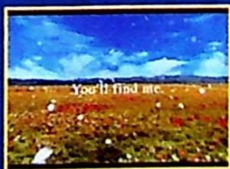
OCJENA

Iako je na PSX-u dočekan ovacijama i samo ovacijama, prilično je jasno da ovakav tip igara na PC nikad neće pustiti korijenje

85%

ANIME ANIMS

FMV, jep, vrlo kontroverzan pojam, pojam koji je svojedobno bio zaslužan za potpuno beskorisne FMV only igre u kojima je igrač zapravo gledao film a da to nije ni igrao. No, mnogo se toga promijenilo otad, tako je u FF-u 8 FMV integralni dio cijele radnje koji daje cijeloj igri neodoljivu čar. Zahvaljujući tome što FF8 zauzima 5CD-a, možemo uživati gotovu u satu animiranih sekvenci čija je grafička i animacijaska perfekcija posebna, sve je toliko detaljno, efektno i uvjerljivo. Sve se pristojno vrti u solidnih 25 FPS bez ikakvog trzakanja uz jedva zamjetne uzorke kompresije. No valja imati na umu da će vam za ove hi-res animacije (možete ih gledati i u nižoj, ružnijoj rezi) trebati kakav snažniji procesor koji će ih dostojno vrtjeti. Drago nam je da su svi FMV-i s PSX-a kvlitetno prerađeni jer je PC inačica FF7 neke od svojih negativnih kritika dobila upravo zbog upropaštenih, muljavih i pikselastih filmova. Ovima ovdje, pak, nema ravnih, svaka čast iznimnim talentima odgovornim za izradu ovih umjetničkih djela. Naposljetku treba reći da je scena plesa koju vidite na slikama uspješno prerađena za PS2, koji dotičnu animaciju vrti u STVARNOM VREMENU!!! Sad vam je valjda jasno kakva će to zvjerka od konzole biti...





Scene iz fantastičnog uvoda koji jednostavno treba vidjeti!





Cijela je igra obogaćena ovakvim divotama




Kažu nam da ćemo nešto slično uskoro gledati na PS2 u stvarnom vremenu!!!

Oh my god, they've made another southpark game!

SOUTH PARK RALLY

Postoji li i najmanja mogućnost da se neki film, serija, sport, crtić, pjesma pretvori u igru, vjerujte mi, to će se i dogoditi. Ovo nije prva, a vjerujem ni posljednja igra inspiririrana kultnim South Park serijalom, crtanim filmovima za one malo starije. Ako ste fan, sigurno s nestrpljenjem očekujete ovakve naslove. Pa da vidimo...



Često će vas u vožnji ometati velike životinjice.

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Tantalus
IZDAVAČ	Acclaim Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 3D ubrzivač
NAŠA PREPORUKA	P2 300, 64 MB, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Open GL, Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

PREOSTALA SOUTH PARK KOLEKCIJA
FPS South Park i Chef's Love Shack, samo za iskrene ljubitelje teme.

GLEDAJTE EPIZODE
I smijte se više nego u bilo kojoj od ovih igara.

GLEDAJTE FILM
Jednostavno ga pogledajte.

AKO ste jedan od onih bezbožnika koji još nisu pogledali ni jednu epizodu ovog crtića, trkom do najbližeg susjeda koji je sve epizode skinuo s Interneta, priđite osnovne razine obrazovanja (što se ove teme tiče) i tek onda krenite na igru. Ako negdje usput naletite i na film (to se neće dogoditi u našim kinima s obzirom da su njihovi distributeri odbacili Hrvatsku kao potencijalno tržište jer smatraju da im se to uopće ne isplati nama slati), primjerice na DVD-u, pogledajte i film, ali opet prije njega pogledajte nekoliko epizoda. Ako vam se ništa od priloženog nije svidjelo, ne morate se uopće truditi da vam se svidi igra, a recenziju dalje neka čitaju samo ljudi koji vole Southpark humor.

I tako sam se ja, kao uzorni Southpark fan, razveselila i raspekmezila dobivši ovu igru. Dobro, nisam je baš dobila, prije bih rekla da sam se za nju krvavo izborila, pa ako u idućem broju primjetite da nedostaje 50 posto Hackerovih recenzenata, nemojte misliti da su na skijanju, hehe. Tralalala-la-la, odskakutala sam veselo do kuće, u stilu Crvenkapice iz Two Stupid Dogsa i elegantno položila sveti disk u CD ROM. Nakon nekoliko (napornih) minuta konfiguriranja igre, zavrtjela se uvodna animacija. Prvi taktovi one simpatične pjesmice miluju moje slušne organe (za neznalice, pjesmu su napravili Primus), onaj striček lupka po gitari i pjeva, a dečki se voze u svojim autićima kroz gradić. Naravno, samo je bilo pitanje vremena kad će Kenny poginuti - ovaj put malog nesretnika pregazi vlak dok pokušava prijeći prugu. To se događa u drugom planu, u prvom onaj striček još uvijek veselo pjevuši "Goin' to the Southpark gonna..." Jedina nova stvar koju nema u crtić u ovoj fazi je da su svi 2D oblici pretvoreni u svoje 3D rodake. Dakle glave koje su u crtiću krugovi, ovdje su kugle, kuće koje su pravokutnici, ovdje su kubusi, tijela su valjci itd. Došli smo do glavnog izbornika.

SWEEEET...

Odmah uočavamo da je dizajn igre, barem dosad, a tako će biti i


Vaš će se automobil jednako ponašati i na ovakvim dijelovima ceste sa snijegom i bez njega


Netko je upravo proprdio, pardon, projurio pored mene


Žene nisu zapostavljene u ovome sportu i jednako su opake kao i muškarci


Da je ovo Kenny, sigurno bi ga pregazio vlak

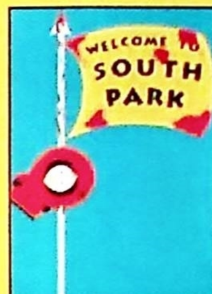

Skrenete li sa staze, nećete imati problema vratiti se

MEET SOME FRIENDS OF MINE

Da vas upoznamo, ovo su Stan, Kyle, Kenny i Eric, dečki, ovo je vjerni Hackerov čitatelj. Nice to meet you...



Glavni glumci







Jeste li kušali njegove Chocolate Salty Balls?

U South Parku svi su uvijek dobrodošli

Svaki od likova ima neku uzrečicu po kojoj je poznat

Pada mi na pamet pjesmica koju u filmu pjevaju Terrence i Phillip, ali je ne smijem otpjevati jer bi me cenzurirali

nadalje, na razini petogodišnjeg djeteta, odnosno kao da je igra namijenjena petogodišnjacima. Šarena svijetleća slova te primitivne slike grada u pozadini. Pri odabiru neke opcije čuje se kratki zvuk, da prostite, ispuštanja vjetra. U početku to možda i može biti smiješno, ali s vremenom dosadi. A ni sadržaj izbornika nije baš prebogat. Možete voziti single race ili championship. Single race valjda svi znaju što je pa ću odmah na championship. Na početku vam je na raspolaganju samo osam likova koje možete voziti, Stan, Cartman, Kenny, Kyle, Wendy, Chef, Officer Barbrady i Uncle Jimbo. Igrajući championship polako uključujete i ostale pa će ih onda sve zajedno biti 35. Impresivan broj. Oni se međusobno ne razliku po specifikacijama svog vozila, nego u komentarima što ih daju za vrijeme utrke. Pogodite koga vozite ako je njegov komentar "I'm gonna kick you in your nuts!" Tužno je što vam je na početku na raspolaganju samo jednu staza, a ostale morate otključati pobjedama u championshipu; mogli su staviti još koju jer u single raceu možete voziti samo one likove i one staze koje ste prethodno otključali u championshipu, a ako ste malo lijeni i želite odvoziti samo nekoliko običnih utrka, nećete imati mnogo toga na raspolaganju. I nakon što ste se konačno odlučili za svoj lik, krećete u igru. Ah, da, umalo zaboravih. Postoji (čak) i multiplayer, pa ako se možete umrežiti s nekim, South Park Rally će vam to dopustiti.

HEY, DUDE, IT'S A DUDE!

Igra je već tisuću put viđena utrka slatkih autića koji poskakuju po šarenim stazicama skupljajući oružja kojima pokušavaju onesposobiti protivnike i na prljav način pobijediti u utrci. Nažalost, moram reći da ovdje od igre i igrivosti nema ni *i*. Jedino što će vas uz ovu igru zadržati dulje od pola sata su fore preuzete iz crtića, komentari likova i oružje koje skupljate po cesti. Zato sam odmah rekla da oni koji nisu ljubitelji ovog serijala mogu slobodno prošetati dalje. Dakle, oružje. Tu nećete naći ni jedan normalan komad pucaljke. Protivnike ćete onesposobljavati gađajući ih miševima, mačkama, psima, prostitutkama, Kennyjevom glavom, kravama i ostalim karakterističnim Southpark rekvizitima. Razumljivo je da će oni i djelovati na svoj karakterističan način, tako će pas kojeg lansirate na protivnika zagristi njegov automobil i držati ga sve dok ga ne zaustavi. Zgodno oružje dok ga netko ne primijeni na vama. Svaka ovakva igra ima i Nitro ili Turbo pick-up, e pa ima ga i ova. Prepoznat ćete ga po tome što su na njem nacrtani Terrence i Phillip. Mislim da vam ne moram detaljno objašnjavati da, kad ga upotrijebite, iz vašeg automobila počinje sukljati gusti zeleni dim, a u vaše uši doselit će se jedan prodorni "Prrrrrrrrrrrrrrrrrr!" Ne možete pokupiti više od tri različita oružja, a ako i naletite na četvrto, bit će zanemareno. Jedan od vama neugodnih pick-upa je onaj nazvan Saddam Huissein kod kojeg ćete, uz distorziju slike i velike Saddamove glave koja leti prema vama, čuti Cartmana kako se dere "Aaaaa, stop it mother!" (?!). Razočaralo me što ne postoji nikakav Barbara Streisand pick-up, ili barem ja na njega nisam naletjela. Kod određenih oružja, kad ih pokupite i upotrijebite, iz vaše stražnjice, odnosno gepeka naraste nešto veliko - satelitska antena, primjerice, koja vam u cijelosti zakloni vidik pa tih nekoliko sekunda vozite naslijepo. Osim klasičnih utrka u kojima je važna brzina, ima i nekoliko specifičnih, primjerice Cow Day utrka u kojoj su svi sudionici zaraženi kravljim ludilom. Cilj je utrke naći lijek i zadržati ga dvije minute. Tko to uspije, bit će izliječen; tko ne, umrijet će. Jednostavno. Ali problem je što i kad se dočepate lijeka, može vam ga protivnik oduzeti ako se zaleti u vas, i obrnuto, vi ga možete oduzeti njemu. Sve ćete to raditi dok u pozadini svira nekakav bolesni remix Southpark teme - samo to, ništa više.



Vizualno, igra nas i nije oduševila svojim dizajnom iako se može vrtjeti u nekim basnoslovnim rezolucijama, 2048x1536, samo mi nije jasno s kojom konfiguracijom, ali i na 800x600 izgleda sasvim pristojno. Nažalost, igra je prilično bugovita i nestabilna, nekoliko mi se puta jednostavno smrznula, što me nimalo nije oduševilo. Nakon pet- šest resetiranja više nisam imala volje za takvim maltretiranjem. Stvarno, ovo je moglo biti i bolje.

OCJENA

Samo zbog nekoliko dobrih fora, inače igra bi dobila još manju ocjenu.

49%

Quake s tenkovima

TREAD MARKS

Longbow Digital Artsov prvijenac nas je ugodno iznenadio. Kako i zašto pročitajte u tekstu



Eksplozije poput ovih se vide svakih pet sekunda


U utrci morate prolaziti između ovih stupova



Borba na Mjesecu!

Eksplozija u igri ima svih boja i veličina, ali je definitivno najbolja Le Bomb Nuklear

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Longbow Digital Arts
IZDAVAČ	Longbow Digital Arts
MIN. KONFIGURACIJA	PII233, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII300, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	OpenGL
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

RECOIL
Čista akcijska igra u kojoj upravljate tenkom i rušite sve pred sobom. Ponajprije singleplayer igra.

UNRAL TOURNAMENT
Najbolja deathmatch igra! Prvi i najozbiljniji konkurent je ...

QUAKE 3
Također odlična igra, ali ovom autoru ipak malo slabija od gorespomenute!

VOLITE li death match igre? Dosadili su vam Unreal Tournament i Quake 3 i želite iskušati nešto novo? Ako usto volite upravljati tenkovima, ovo je vaš sretan dan. Tread Marks je stigao! (Ovo bi mogli iskoristiti za reklamiranje igre, zar ne?) Longbow Digital Arts je mala i nadarena ekipa čiji je ovo prvi komercijalni proizvod. Autora igre je samo petero: programer, tri dizajnera i jedan zadužen za zvuk u igri, a zbog niskog budžeta igru distibuiraju sami. Možda im se trud na kraju i isplati ...

Pogledavši načas priložene slike, vjerojatno ste pomislili da je ovo još jedna dosadna simulacija tenkova poput Armored Fist ili M1 Tank Platoon. Istina je daleko od toga. Iako i u ovoj igri upravljate golemim mehaničkim zvjerkama, način igranja više sliči FPS deathmatchu neko nekoj tenkovskoj simulaciji. Dodajmo tome još i elemente utrkivanja poput Monster Truck Madnessa i eksplozivne audiovizualne efekte i dobit ćete približnu sliku kako ova igra izgleda.

PRIPREMA ... POZOR ... RASPALI!

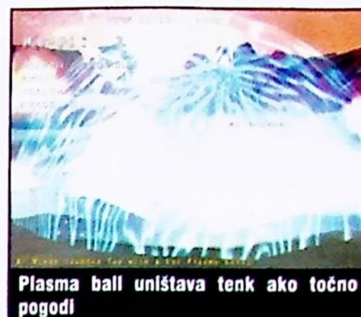
Za igre ovog tipa (čiste deathmatch igre, 3D tučnjave, futurističe utrke i sl.) priča i nije potrebna, štoviše, samo je predmet kritike i ismijavanja autora koji pokušavaju izmisliti nešto "ozbiljno" i uzbudljivo. To su uvidjeli autori ove igre i napisali samo nekoliko redaka o robotima koji nemaju pametnijeg posla nego ratovati jedni protiv drugih na planetima diljem svemira. To su, dakako, napisali šaljivim tonom da netko ne bi pomislio da su mislili ozbiljno. Nakon pokretanja igre, već u samom početnom izborniku, možete naslutiti da dečki znaju kako napraviti dobre grafičke efekte. U pozadini se cijelo vrijeme prelijevaju različite boje s vatrenim efektima (mislim da su napravili i screensaver na tu foru), slova lagano svjetlucaju ... Nekima se izbornik svida, dok neki misle da je nepregledan. No, to i nije toliko bitno. Prvo što trebate odabrati je tenk kojim ćete upravljati. Ima ih dvadesetak, od normalnih metalnih u svim veličinama, koje možemo i sad vidjeti, do futurističnih lebdećih u svakojakim modernim i aerodinamičnim oblicima. Premda bi bilo logično da su potonji mnogo snažniji, svi su oni podjednaki. Neki su veći i jači, ali zato sporiji, dok su drugi brži i okretniji, ali sa slabijim oklopom. Razlike su minimalne, tako da je izbor više estetski. Kad odaberete i zastavicu koja će biti zakačena na tenk radi boljeg raspoznavanja, slijedi i izbor staze ili arene. Njih ima dosta, oko pedeset, i nisu sve iste. Mnoge izgledaju kao da se pružaju po predjelima zemaljske kugle (zeleni brežuljci, rječice, vulkanska područja, zaleđenje površine, pustinje..), a ima i onih, ne tako običnih, koje kao da se nalaze u virtualnom svijetu (površina je prekrivena plavom ili crvenom svijetlećom mrežom) ili na površini Mjeseca, gdje je i gravitacija smanjena.

Postoje dva osnovna tipa igranja. Prvi je Race mod, dakle utrka. Kroz mapu je postavljen niz prolaza, vrata kroz koja morate proći, a da se ne biste izgubili, tu je strelica koja vam pokazuje sljedeća kroz koja morate proći, kao i mala mapa sa strane. Utrka međutim nije tako jednostavna jer se možete koristi i oružjem koje pokupite po mapi. U utrci ne možete biti potpuno uništeni, ali možete izgubiti kupolu koju dobivate tek kad potpuno ozdravite.


Ne vozite brzo po zaleđenim površinama


Nuklearna bomba ima veliki radijus djelovanja


Borba na jednom čudnovatom planetu


Plasma ball uništava tenk ako točno pogodi

Zdravlje dobivate polako, s vremenom, ali možete to i ubrzati s različitim power-upovima s mape. Drugi, i mnogima zanimljiviji, mod je čista borba. Vi i još određeni broj botova ulazite u arenu i zabava može početi. Cilj je skupiti što više fragova. U ovom modu možete biti potpuno uništeni jer se zdravlje ne obnavlja s vremenom. U ovoj igri morate naučiti kako iskoristiti prednosti, ali i mane terena po kojem vozite. Drveće može poslužiti kao zaklon, a neprijatelja je najbolje gađati s uzvisine ili ga čekati iza brežuljka. Oružja koja možete koristiti postoje 23 vrste, svih oblika i veličina. Da biste ih naučili pravilno koristiti, treba dosta vremena. Jedna od podjela oružja je na ona koja se pričvrste na prednji dio tenka i ona koja stavljate na pokretnu kupolu. Iz toga slijedi da ćete za gađanje prvim morati okretati cijeli tenk, dok je za ono druge dovoljno okrenuti samo kupolu (što preciznije). Tako u prvu grupu spada Ram Drill, velika bušilica koju, da biste je dobro iskoristili, trebate približiti protivniku (kad ga uhvatite, bušilica ga raščetvori bez problema). Plasma Mines su dobri za protivnika koji vas prati, dok je Dirtball namijenjen za protivnika koji ide na vas sprijeda (primjerice, s bušilicom). Dirtball napravi mali brežuljak zemlje tako da vas protivnik samo preskoči! Tu, dakako, ima i standardnog oružja poput Rocket Granade, Machine Gun, Laser, Concussion Missile, Flamer, Mass Driver (railgun) i svih ostalih divota koje srećemo u sličnim igrama, ali najbolje oružje je Le Bomb Nuklear. Svo oružje ima dobre svjetlosne efekte i eksplozije, ali nuklearka je nešto posebno. Doista izgleda kao prava stvar. Nema većeg gušta nego kad se popnete na uzvisinu i bacite tu stvarčicu na jadnike koji se nalaze u dolini. Divota! Nuklearka iza sebe ostavlja krater u zemlji, kao i ostale bombice, tako da teren izgleda znatno drugačije nakon duže borbe.

Fizikalni model i način upravljanja zahtijeva nešto vremena. Neki prigovaraju da nije realističan, ali igra se ne odvija na Zemlji, nego na nekim planetima gdje je gravitacija mnogo manja ili su legure od kojih su tenkovi načinjeni vrlo lagane. Rezultat su mnogo veći skokovi i prevrtanja kad naiđete na rupu ili brežuljak nego što ste na prvi pogled očekivali. S vremenom se naviknete na kontrole, a jačinu gravitacije možete i mijenjati. Kad se izvježbate u singleplayer igrama, vrijeme je da prijeđete i na multiplayer koji je podržan preko lokalne ili Internet mreže. Solo igranje je zanimljivo, AI je solidan, ali multiplayer je, dakako, najbolji. Ni deset se uništenih AI tenkova ne može mjeriti s jednim uništenim (ne)prijateljem. Igru preporučujemo svima koji vole ovaj tip igara, a pogotovo onima koji imaju pristup nekoj lokalnoj mreži. Uz malo privikavanja, mogla bi pružiti dosta sati zabave. Šteta je jedino što je igra mogla postati veliki hit da je malo više uloženo novca u marketing. Ovako bi mogla proći nezapaženo, što doista ne zaslužuje. ◂

OCJENA

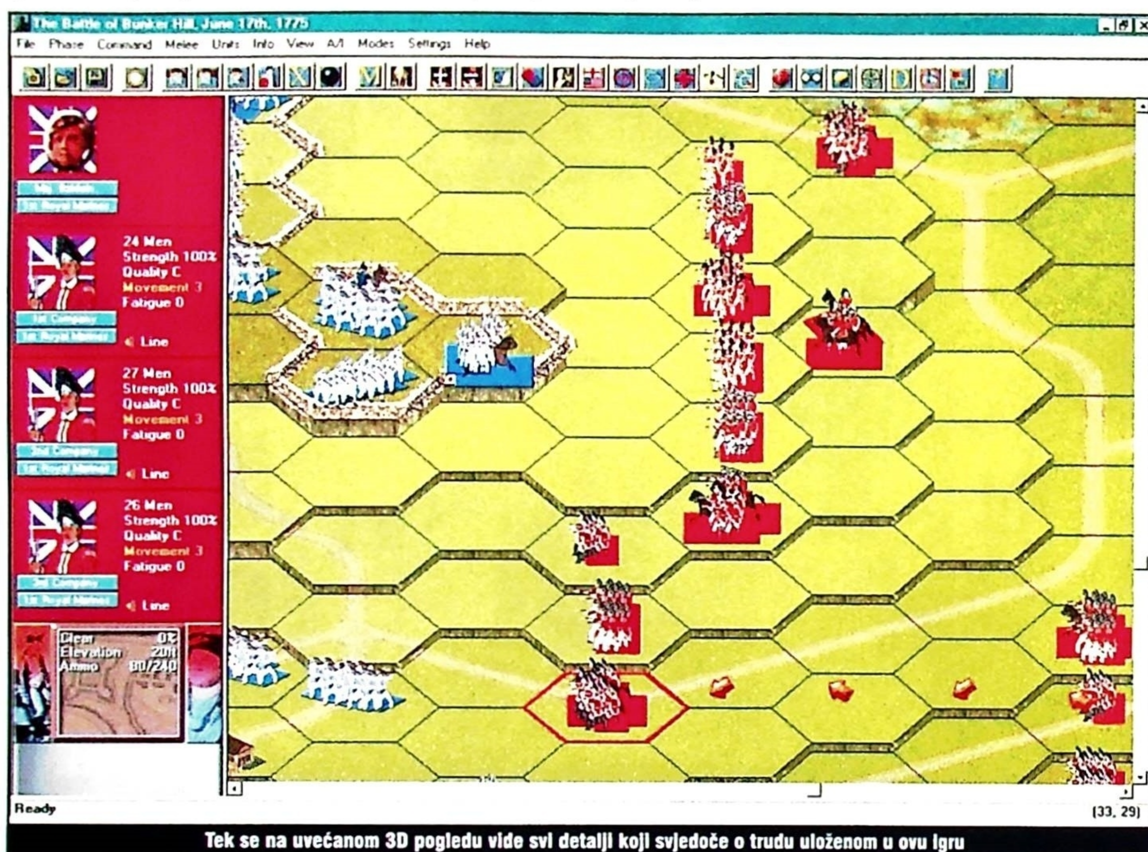
Odličan spoj tenkova i FPS deathmatcha, vizualno privlačna igra, ali ipak nekoliko zamjerki

85%

Blek protiv "Crvenih mundira" - za odrasle

CAMPAIGN 1776

Strategije na poteze sa šesterokutnim poljima uvijek su bile orijentirane na igrače sklone dugom promišljanju. Uz ovu će im vjerojatno posijediti brada





Tek se na uvećanom 3D pogledu vide svi detalji koji svjedoče o trudu uloženom u ovu igru

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	John Tiller
IZDAVAČ	HPS Simulations
MIN. KONFIGURACIJA	Pentium, 32Mb RAM
NAŠA PREPORUKA	PII , 64 Mb
3D PODRŠKA	ne
MULTIPLAYER	2-16 igraea - hotseat, serial, LAN, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

PANZER GENERAL I NASLJEDNICI
Realne bitke prebačene na bojno polje podijeljeno u šesterokute s nama su već godinama.

SONS OF LIBERTY
Stara SSI-jeva igra iz 1987 jedna je od rijetkih koja je za temu imala američku borbu za nezavisnost.

VRLO je vjerojatno da su jedini dodiri većine igrača s američkim ratom za nezavisnost bili stari stripovi o Bleku Steni te zaboravljeni dijelovi Microproseovog Colonizationa. Kako svaki rat prije ili poslije ipak bude pretvoren u posebnu igru, i borba 13 kolonija za nezavisnost našla se konačno na zaslonima naših monitora.

John Tiller poznati je kreator i dizajner strateških igara te je i u ovu igru prenio svoje iskustvo iz prijašnjih radova, posebice stare Batlegorund serije. Iako će zbog toga Campaign 1776 možda naići na prigovore, prepoznatljiv, uobičajen način upravljanja jedinicama vrlo je važan kod ovako kompleksne strateške igre. Elementi prijašnjih strategija vrlo su dobro uklopljeni u kvalitetnu grafiku i poseban sustav borbe. Tako je nastala strategija najbolje vrste koja, nažalost, ipak nije za svakog.

OD DETALJA NE BOLI GLAVA?

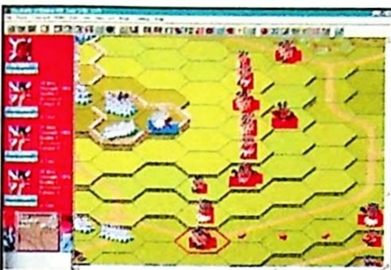
Kasno 18. stoljeće nije bilo doba u kojem su bitke odlučivane većom vatrenom moći, iako je i to imalo svoju ulogu. Pobjedu u ratu za nezavisnost odnijela je bolja pripremljenost pobunjenika na "divlji" teren, bolji moral, volja za borbu te svakako – bolja strategija. Sve te pojedinosti dobro su obuhvaćene modelom borbe u ovoj igri. Relativno mali broj različitih jedinica (nekoliko vrsta pješadije i konjice, te rijetko topništvo) ocrtan je s nekoliko posebnih vrijednosti – kvaliteta, moral i umor, koje kad bitka započne postaju najvažnije stvari na svijetu. Umorne jedinice neće se dobro boriti, a kvalitetnije će dulje izdržati pod paljbom prije negoli im se moral sroza i razbježe se na sve strane. Pa iako su puške već dugo postojale, to je razdoblje povijesti u kojem su bajunete i mačevi još uvijek odlučivali bitku. Umorne jedinice još će nekako i pucati, ali će u borbi *prsa o prsa* brzo pokleknuti pred hrabrijim i odmornijim neprijateljem Vođe, pak, posebice ako su karizmatični i hrabri, lakše će zapovijedati bitkom negoli mlakonje, a jedinicu koja u panici bježi s bojišta dobar će general sustići na konju i dignuti joj moral te je vratiti u bitku. Sve su to aspekti ratovanja u 18. stoljeću što ih ova igra iznimno dobro prikazuje i objedinjuje u jedan od dosad najboljih i najrealnijih sustava borbe u strategijama. Iako je vatreno oružje Britanaca bilo bolje i brojnije, neke druge kvalitete pobunjenika bile su u stvarnoj povijesti dovoljne da pobijede u ratu. Hoćete li i vi uspjeti?

POVIJEST I FANTASTIKA

Ako uistinu želite iskušati kako je to bilo u američkom ratu za nezavisnost, Campaign 1776 pružit će vam više od 40 stvarnih i "mogućih" bitaka (one koje su se mogle odigrati da su stvarne bitke završile drugačije) podijeljenih u nekoliko kampanja koje vrlo realno ocrtavaju taj rat, čak i jedinice imaju oružja koja su tad bila u upotrebi. Ako utvrdite da ipak niste dovoljno dobar strateg ili želite stvoriti neku sasvim drugačiju bitku, uz igru dolazi i vrlo moćan editor u kojem se svaka pojedinost vezana uz neku kampanju, počevši od parametara vezanih uz jedinice pa do terena koji je vrlo važan u borbi, može promijeniti. Svladavanje editorom traži malo vremena, no uz nešto truda, moći ćete stvarati bitke prema svojoj viziji te, koristeći jedan od nekoliko različitih načina



Dva različita pogleda na početak bitke kod Saratoge – 2D za one kojima je u krvi strateški pristup i 3D za one koji ipak vole vidjeti oružje na suncu. U 2D pogledu mogu se uključiti oznake koje su specifične za igru, ili NATO oznake jedinica (za one koji su završili oficirsku školu). Detalji jedinica u 3D pogledu pak, vrlo su dorađeni i potpuno u skladu sa povijesnim činjenicama o izgledu i opremi tadašnjih jedinica



Izaberete li ulogu Engleza, velikim ćete snagama imati priliku ugušiti pobunu, ali će vam probleme uvijek stvarati neprohodan teren na koji vaši vojnici nisu navikli



Krvava tijela po poljima svjedoče da je bitka bila onakva kakvu vole poznati generali – s mnogo poginulih na obje strane



Za britansku kolonu na putu za Boston sprema se zasjeda u dobrom starom stilu Bleka Stene i njegovih prijatelja

Uz ovakvu gomilu detalja i mogućnosti koje će se svidjeti svakom strategu, umirovljenici bi mogli zaboraviti da im mirovina kasni

multiplayer igranja, igrati protiv svojih prijatelja. Nažalost, kako je igra vrlo detaljna, a svaki se potez odnosi na 5 minuta stvarne bitke, nadam se da imate nekog VRLO STRPLJIVOG prijatelja koji će s vama podijeliti radosti igre. Ako ne, tu je umjetna inteligencija kojoj možete narediti da se ponaša na različite načine – od praćenja povijesnih kretanja jedinica do potpuno slobodnog stila koji može rezultirati bitkama nimalo nalik onima koje su se stvarno dogodile.

Grafički vrlo kvalitetna i s načinom borbe kojem se malo što može prigovoriti, Campaign 1776 je igra kojoj se s tehničke strane ne može naći zamjerki. Ipak, dužina bitaka i posvećenost detaljima, potrebna da biste postali kvalitetan igrač, teško će se nositi s današnjim svijetom real-time bitaka i brzih, krvavih obračuna. Možda bi bolje prošla da smo je igrali 1776.?

OCJENA

Iako kvalitetna u svakom pogledu, igra je orijentirana samo na vrlo uski krug strpljivih stratega.

72%

Povratak korijenima

FOOTBALL WORLD MANAGER 2000

PREPORUKA MJESECA

Današnje menadžerske igre traže sve snažnija računala, a zapravo nude isto što i one s početka devedesetih, jedino im je grafika dotjeranija

Uvijek sam volio novine u manadžerskim igrama, ovdje ih je poprilično broj

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Caffeine Studios
IZDAVAČ	Ubi Soft
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32MB, 2MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII300MHz, 64MB, 4MB SVGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	na poteze
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER 2000
Sušta suprotnost FWM-u, prava igra za one igrače koji su željni predivne grafike pa čak i po cijenu performansi.

CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000
Vjerojatno najpoznatija i najraširenija manadžerska igra; vrlo siromašnom grafikom podsjeća na FWM ali, nažalost, zahtijeva goleme resurse.

Football World Manager 2000 upravo koristi suprotan pristup menadžerskim igrama - umjesto golemih količina skenirane grafike, koristi gotovo "retro" izgled te, još više, atmosferu u samoj igri. Igrači će dobiti jedan od najvećih nogometnih menadžera na tržištu koji, s dodatcima koje možete skinuti s Interneta, pokriva gotovo sve nogometne lige svijeta.

Uza stvarno zapanjujuću količinu podataka koju koristi, ovaj vam menadžer nudi vrlo jednostavno i intuitivno sučelje s brojnim parametrima koje možete mijenjati na svom putu do pobjede. Ono po čemu se možda najviše izdvaja od konkurencije jest činjenica da ima stvarno minimalne zahtijeve pa će konačno i igrači sa starijim računalima moći zaigrati neku novu menadžersku igru.

RASKOŠ NA NOVI NAČIN

Kad govorim o raskoši, mislim ponajprije na raskoš u opcijama i izbornicima koji su do savršenstva dorađeni tako da ćete već nakon kratkog upoznavanja sa sučeljem imati osjećaj da je sve u ovoj igri napravljeno kako treba. Naime, opcije za bankovne račune posebno su izdvojene, opcije za menadžment stadiona također pa će upravljanje financijskim sredstvima i samim stadionom biti vrlo jednostavno i brzo. Opcije vezane uz vašu momčad su podijeljene u grupe pa tako u svakom trenutku s


Bankarska posla; nadajmo se da ću dobiti kredit

najviše dva klika miša možete doći do svih pojedinosti koje vas zanimaju. Ovako dobar sustav već dugo nije viđen u menadžerima i upravo je zato i igrivost vrlo velika. Ipak je, nedvojbeno, najbolji element u ovoj igri samo sučelje tijekom igranja utakmice gdje, osim što možete kontrolirati cijelu momčad i taktiku,



Dinamo pred utakmicu


Vrlo staromodan izgled sučelja, no vrlo, vrlo jednostavno


Ajmo, Patriče! (Pliješćem rukama)

KONAČNO I HRVATSKA

Nakon nekoliko godina, opet se u nekoj menadžerskoj igri našla i HNL. Dakako, ne treba se previše nadati točnosti podataka, ali ipak je lijepo što konačno opet možemo igrati i s našim klubovima.



Cijene u hrvatskoj ligi izražene su u kunama; kako malo znaju Englezi o našem tržištu


Na popisu je i pokoji igrač koji stvarno igra u Dinamu


Mora da sam slijep, ali posljednji put kad sam prošao pokraj Maksimira nije bilo toliko krovova


Ovo mi je nesvakidašnji prizor...

imate mogućnost čestitati igraču na odličnom potezu ili se pošteno izderati na nj zbog nesposobnosti. Moram priznati da me je taj detaljčić oborio s nogu, te sam veći dio utakmica trošio na to kako ću koga kazniti i pohvaliti nego na generalnu taktičku igru. Što se tiče samih statistika tijekom utakmice, Football World Manager u tom segmentu uvjerljivo prednjači nad konkurencijom; ne samo da možete usporediti učinak svojih igrača u momčadi nego možete napraviti usporedbu s odgovarajućim protivničkim igračima i slično.

FANATASTIČNO JEDNOSTAVNO

FWM sadrži gotovo sve lige svijeta, a ovisno o snazi vašeg računala, možete ih igrati i više od 20 odjednom. Upravo u tom leži snaga ove igre. Naime, za jednu menadžersku igru nije pretjerano bitno kako izgleda, nego u kojoj mjeri možete kontrolirati svoju momčad i u kojoj mjeri vaše odluke mogu utjecati na krajnji rezultat. Programeri Caffeine Studiosa su baš tu napravili kompromis. Umjesto da su vas obasuli gomilom prekrasnih ikonica i sličica, oni su ih zamijenili jednostavnim, rukom crtanim sličicama i modelima, a za vas su isprogramirali vrlo kompleksan kod koji igri daje živost i realnost kakvu i očekujemo od menadžerske igre. Igra se inače igra u prozoru koji se otvara na desktopu, što me je u prvi tren najblaže rečeno iznenadilo, no već nakon nekoliko minuta potpuno ćete se saživjeti s tim okružjem.

Football World Manager 2000 je vrhunska igra "retro" izgleda i atmosfere koja nudi vjerojatno najviše mogućnosti od svih dosad viđenih menadžera. Nije to igra za FRP fanove ili hard core quakeaše, ali je svakako igra koja bi mogla postati veliki hit među igračima koji vole menadžerske igre.

OCJENA

Igra koja nudi apsolutno sve što i bilo koja druga menadžerska igra na tržištu, ali i mnogo novih opcija i jednostavnost. "Retro" izgled ne utječe na ocjenu.

95%

Opasno! Izbejgavati u širokom luku

HAZARD

Fantasy Role Play doživljava pravi bum posljednjih godina. Nažalost, to donosi i pregršt osrednjih igara koje proivođači neumorno "štancaju"



Rick i Armi se spremaju za pustolovinu svog života ...



Inventar je zajednički za cijelu skupinu

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Pumpkin Software
IZDAVAČ	Virgin Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII233, 64 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

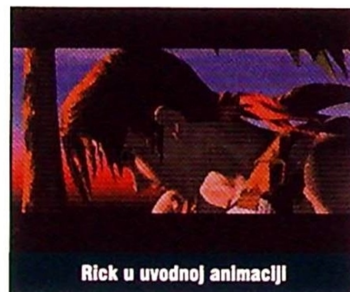
DIABLO
Treba li uopće spominjati Diablo. Nadamo se da će Blizzard uspjeti izbaciti nastavak ove godine.

NOX
Westwoodov novi RPG čiju recenziju možete pročitati u ovom broju

PREMDA se pojavi samo nekoliko odličnih RPG-ova na godinu vrijednih naše pozornosti, gotovo svaki mjesec izađe i nekoliko no-name igara koje u najboljem slučaju možemo nazvati prosječnima. Kako ste vjerojatno već pogledali ocjenu, neću vam pokvariti čitanje recenzije kažem li odmah da proizvođač može biti presretan proglasimo li je i prosječnom.

Iako bi se po naslovu moglo pomisliti da je riječ o nekoj kasino ili kartaškoj igri, riječ je o klasičnom FRP-u, o igri smještenoj u fantastični svijet gdje se vječito sukobljavaju sile dobra i zla. U svijetu gdje vlada zakon jačega, gdje na svakom koraku vrebaju svakojaka čudovišta, a mladi i nadobudni heroji stalno spašavaju svijet od poludjelih čarobnjaka.

Igra započinje vrlo dobrom animacijom u maniri Final Fantasyja, ali, nažalost, ostatak igre nije na razini uvodne animacije. Glavni junak priče je mladi ratnik Rick kojem su nedavno ubili djeda i mentora i mladić je željan osvete. Vraćajući se sa sahrane, susreće djevojku Armi koju su napala čudovišta. Spašava je i prvi im je zadatak pronaći njezinog prijatelja Balona koji se negdje izgubio. Ubrzo im se i on pridružuje i njih troje zajedničkim snagama kreću u borbu protiv nadolazećeg zla koje sve više pritišće njihov nekoć idiličan kraj. Njih troje su početna, osnovna skupina, a poslije će im se pridružiti još mladih boraca za pravdu. Bio je to uvod, pravu priču otkrijete kroz igru rješavajući različite zadatke i putujući svijetom. Što se tiče tehničke strane, tu igra najviše zaostaje za današnjim standardima. Glazba je donekle dobra, postoji nekoliko dobrih pjesmica i melodija, ali zvučni efekti, povici i udarci mačem uglavnom zvuče djetinjasto, kao iz crtića. Ni grafička strana


Rick u uvodnoj animaciji


U žaru borbe

Najbolji dio ove igre je uvodna animacija

nije mnogo bolja. Ljudi su dobro animirani, pa i čudovišta, ali ona nisu ni dovoljno maštovita ni dovoljno stravična. Cijela igra uopće nema ni trunku strave u sebi, sve izgleda kao crtani film, i to onaj za mlađu djecu. Čini se da su ovom igrom uglavnom ciljali na mlađu publiku kojoj je Baldur's Gate pretežak i kompliciran pa je stoga i upravljanje likom pojednostavljeno. Gotovo sve radnje izvodite lijevom tipkom miša: označujete lik/likove kojim želite upravljati, određujete putanju kretanja, napadate i uzimate stvari. Desna tipka miša služi samo za vođenje dijaloga. Borba je real time, potrebno je samo odrediti koga treba napasti i vaša će ih grupica udarati dok ne odapnu. Ali ako vodite samo jedan lik, morate stalno klikati na neprijatelja za svaki udarac mačem. Zašto nisu i tu stavili automatsku borbu ostaje nepoznanica (i minus). I tako idete kroz igru, klikate na neprijatelje, kupujete bolja oružja, iskustvo i karakteristike vam rastu - ma tipičan akcijski FRP.

I na kraju ponovimo ukratko. Grafika je zastarjela, zvučna podloga od loše do prosječne, priča je kliše i cijela igra izgleda kao crtani film za dvanaestogodišnjake. Kad se sve zbroji, dobije se ispodprosječan FRP na koji ne vrijedi trošiti vrijeme.

OCJENA

Ovo više sliči na shareware nego na komercijalan proizvod.

45%

Nije samo bor zelen

SPEC OPS 2 US ARMY GREEN BERETS

Izašao je Rouge Spear, SWAT 3, Delta Dorce 2, evo još jednog predstavnika istog žanra



Ovako izgleda igra na TNT i ATI čipu, bijele i sive teksture

Uz izlazak sunca, sa sjetom u očima bacate posljednju granatu



Izbor lika koji želite voditi



Odabir oružja često se svodi na gledanje zgodnih sličica

Igra koja je nekompatibilna s polovicom 3D kartica

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Zombie
IZDAVAČ	Ripcprd Games
MIN. KONFIGURACIJA	P 200MHz, 32 MB Ram
NAŠA PREPORUKA	PII 400MHz, 64MB Ram, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Glide, Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet, split-screen itd.
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

RAINBOW SIX: ROUGE SPEAR
Najbolja igra u žanru, obvezno odigrati

HIDDEN&DANGEROUS
Drugi svjetski rat iz kuta elitnih postrojbi

U današnje vrijeme mnogi se križanci shootera i strategija oslanjaju na realizam. Sve je to O.K., ali recite mi koliko ljudi zna što je realno u tim igrama? Koliko je od vas išlo na tajni zadatak ne bi li vratilo satelit? Ili, koliko je ljudi pucalo iz snajperske puške usred Pakistana? I kako onda odrediti što je realno?

Igra koja je izašla prije Rainbow Sixa zvala se Spec Ops i svojedobno je izazvala pravo ludilo. Danas su se stvari malo promijenile. Rainbow Six: Rouge Spear je postao model prema kojem se ocjenjuju sve druge. Od Spec Opsa sam očekivao mnogo. Govorilo se o novom Viper 2 engineu, poboljšanom AI-u, animaciji vojnika kojima su pokrete posudili pripadnici Zelenih beretki. Obećanja su ispunili, ali izvedba je vrlo loša.

ZAŠTO PRIPADNIK ELITNE JEDNICE NE MOŽE HODATI I PUCATI?!

To me je pitanje kopalo kad god sam pokrenuo igru. Ako se krećete, oružje se automatski skrije – nije li to nevjerojatno? Odlično uvježbani killer strojevi ne mogu se kretati i nišaniti. I to oni nazivaju realnim? Veća je realnost postignuta u Forecu 21, kad tenk puca iz cijevi na helikopter i pogodi ga.
O relnosti se može govoriti kad se govori o oružju, tj. o izgledu i zvuku. Kao i u Rainbow Sixu, oružje ponuđeno u igri preneseno je iz stvarnosti, kao i zvuk koji ispušta. Ali na temelju toga ne može se govoriti o realnosti.
Jedna od posebnih priča u igri je kompatibilnost. Igra podržava Glide i D3D, ali D3D-a ne radi s ATI-jevim karticama niti bilo kojom karticom koja ima nVidia čip na sebi. U posljednji se čas nVidia izvukla izdajući drivere pa se Spec Ops 2 uspio pokrenuti, ali ATI još ne radi s tim. Tako je potpisnik ovih redaka i vlasnik ATI-ja psujući otišao do prijatelja s G400 da bi mogao igrati ovu igru. Ludilo.
O AI-u bi se svašta moglo reći. Vaši suborci su toliko pametni da uvijek zapnu negdje ili se pokušavaju popeti na stijenu koja se izdiže okomita pod kutem od 90 stupnjeva, što im, dakako, ne uspijeva. Smetanju vam gotovo uvijek kad hoćete pripucati na neprijatelje, tako da im obavezno prosvirate glavu.

Ali nije sve tako crno. Igra se ugledala na igru Thief: The Dark Project pa i ovdje sve ovisi o tome po kakvoj se podlozi krećete, hodate li (inače u igri se ne može trčati) ili pužete. U nekim misijama koje se odvijaju po mrklom mraku preporučujem da stavite slušalice na uši jer ćete tako čuti u kojem se grmu skrivaju neprijatelji.
Jedna od dobrih fora je što možete razbiti bilo koji izvor svjetla koristeći sve moguće taktike protiv neprijatelja koji sada tapka u mraku. Budući da postoji novi fizički model, možete pucati neprijatelju u ruke ili noge i tako ga onesposobiti a da ga ne ubijete (neka pati).

Spec Ops 2, za razliku od drugih igara ove vrste, ima dobar multiplayer, optimiziran i ušminkan koji se može igrati i na 28k na dobroj vezi (ako imate modem, normalno). Jedino taj dio spašava igru koja je najavljivana na velika zvona, a nije donijela mnogo novosti. Čini se da su dizajneri mnogo toga posudili iz drugih igara (Rainbow Six, Thief, Hidden&Dangerous). Potencijala ima, ali čini se da će to isplivati tek s izlaskom novog mission packa. Dotad, čuvajte novac!.

OCJENA

Nikakva kompatibilnost, slaba izvedba

73%



INFO GAMA

Zagreb, Počiteljska 18, Tel: 01 3098 302, fax: 01 3098 008
Dubrovnik, Gabra Rajčevića 4, Tel/fax: 020 420 310
URL: www.info-gama.hr, E-mail: info-gama@zg.tel.hr

poseban popust na 3Com, US Robotics, fax modeme tijekom veljace **5%**

VGA kartice

VGA Voodoo 3 3D kartice

- VGA 16 MB SD RAM STB Voodoo 3 2000, AGP, (Voodoo 3 chip), 2D/3D, bulk
- VGA 16 MB SD RAM STB Voodoo 3 2000, PCI, (Voodoo 3 chip), 2D/3D, bulk
- VGA 16 MB SD RAM STB Voodoo 3 3000, AGP, (Voodoo 3 chip), 2D/3D + TV out, bulk
- VGA 16 MB SD RAM STB Voodoo 3 3500, AGP, (Voodoo 3 chip), 2D/3D + TV out + TV tuner, retail

VGA kartice

- VGA 16 MB SD RAM, STB Velocity nVidia Riva TNT, AGP, 2D/3D, TV out, bulk
- VGA 16 MB SD RAM Video Excel Riva TNT2 Vanta M64, AGP, 2D/3D, aktivni cooler, DVD decoding, retail
- VGA 16 MB SG RAM, ATI Rage 128, FURY 16, AGP 2x, 2D/3D, 250MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2, bulk
- VGA 16 MB SG RAM, MATROX G400, AGP 4x, 2D/3D, 300 MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2 decoding, bulk
- VGA 16 MB SD RAM ATI All In Wonder 128, AGP, 2D/3D, TV tuner + TV out + TV in, DVD Decoding
- VGA 32 MB SG RAM, MATROX G400, Dual Head, AGP 4x, 2D/3D, 300 MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2 decoding, bulk
- VGA Matrox G400 32 MB MAX, RAM DAC 360 MHz, Dual Head, AGP 4x, 2D/3D, DVD/MPEG-2 decoding, bulk
- VGA 32 MB SG RAM, ATI Rage 128, FURY 32 TV out, AGP 2x, 2D/3D, 250 MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2, bulk
- VGA 32 MB SD RAM, CREATIVE Graphics Blaster 32 Ultra Riva TNT2 + TV out, AGP 4x, 2D/3D, retail
- VGA 32 MB SD RAM, CREATIVE Graphics 3D Blaster Annihilator, GeForce 256 nVIDIA, AGP 4x, 2D/3D, 350MHz RAM DAC
- VGA 32 MB SD RAM ASUS AGP-V6600, GeForce 256 nVidia, AGP 4x, 2D/3D, 350MHz RAM DAC, retail

MACOM monitori

- 15" F70 Macom, D.C., Philips cijev, MPRII, (1280x1024), digital, OSD, 0,28mm
- 17" S82 Macom, D.C., Panasonic, TCO 95 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.25mm, 1024x768@100Hz
- 17" S86M Macom, D.C. Samsung Smart, TCO 95 (max. 1600x1200), multimedija, zvu nici+mikrofon, digital, OSD, 0,26mm
- 17" S96C Macom D.C. NEC Cromaclear, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.25mm
- 17" S96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.25mm
- 19" N95S Macom D.C. Samsung Smart II, TCO 95 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.26mm, 1024x768@120Hz
- 19" N96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.26mm, 1024x768@115Hz
- 19" N110 Macom D.C. Hitachi Flatscreen, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.26mm, 1024x768@135Hz
- 21" E96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 95 (max 1600x1200), digital, OSD, 0.28mm
- 15" LCD Macom TFT, TCO 95, 62 kHz, digital, OSD, (ekvivalentno 17" CRT monitoru)

fax modemi

- Acer Surf 56, externi, x2, v90, voice
- Web Excel, Rockwell chip, 56Kflex, voice, 56000 interni, PCI, v90
- 3Com US Robotics 56K Faxmodem externi, x2, v90
- 3Com US Robotics 56K voice Faxmodem externi, x2, voice, v90
- 3Com US Robotics MESSAGE 56K externi, x2, voice, v90 (radi offline)
- 3Com US Robotics MESSAGE Professional 56k externi, x2, voice, v90

Kredit na 6, 12 i 24 rate!!!



Čekovi na 3 rate!!!

Kompletna ponuda HEWLETT PACKARD i EPSON pisača po najpovoljnijim cijenama!

Bez milosti

NFL BLITZ 2000

Gotovo sve nove sportske igre nose tu famoznu brojku 2000 u naslovu pa tako i ova



Ovome nije pomogao ni on-fire mod



Koga ti zoveš debeli, ha?



Denver je jedna od najboljih momčadi u ligi, odličnih karakteristika

Mislio sam da je američki nogomet dosadan sport. Nisam bio u pravu

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Midway
IZDAVAČ	Midway
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII233, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct3D, Glide
MULTIPLAYER	split-screen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

NFL BLITZ 99
Već prošle godine NFL Blitz je iznenadio ljude svojom igrivošću i dobrom grafikom.

MADDEN NFL 2000
Relativno loša igra Electronic Artsa. Lošija grafika, slabija igrivost.

VEĆ je lani NFL Blitz iznenadio mnoge. Kao prvo, igra je bila konverzija s platforme, što baš i nije plus u svijetu PC igara, ali je ipak zarazila mnoge svojom igrivošću. Blitz serijal je igra o američkom nogometu samo utoliko što joj je glavni cilj postići *touchdown* i što nudi prave NFL momčadi i igrače. Svaka druga sličnost s NFL-om je posve slučajna, ali to je i bio cilj Midwaya.

Izdavačka kuća Midway se već proslavila svojim ponajprije arkadnim sportskim simulacijama. Njihov cilj nije što vjernije prenijeti sport iz stvarnog svijeta, kao što je to većini sportskih igara Electronic Artsa. Njihov su specijalitet brze, pomalo iskrivljene, ali zato zabavne arkadne igre. Midway je poznat i po svojim borilačkim igrama poput Mortal Kombata te brojnim igrama s kečerima, što se izvrsno uklapa u tako grub sport kao što je američki nogomet. Zato, očekujte mnogo tučnjave, bacanja, naguravanja i svega onog što američki nogomet i čini tako popularnim.

ON THE FIRE

EA Sports nije jedini koji zna napraviti dobar uvod. Poučeni njegovim brojnim primjerima (FIFA, NBA, NHL) da je i prezentacija bitna za uspjeh igre jer su kupci većinom djeca, a djeca vole filmiće, i drugi se proizvođači više trude oko njega. U ovoj je igri uvod poput onog u EA Sportsovim igrama. Nakon svega očekuje vas snalaženje po sučelju, što je ujedno i najveći minus igre. Pa zar svaka konverzija s konzola mora imati problema sa sučeljem? Zar je tako teško ubaciti podršku za miša, zar misle da je jednostavnije tražiti tipke po tipkovnici? Čak nisu stavili *Enter* i *Escape* za potvrdu ili izlazak iz izbornika. No dobro, nije to toliki problem, sve je stvar navike.
Što se tehničke izvedbe tiče, možemo reći da smo zadovoljni. Nije odlična kao u Fifi ili NBA-u, ali je bolja nego u Maddenu. Rezolucije se kreću do brojki što ih vaša kartica može podržati pa igra ne zahtijeva neko najnovije računalo. Igriva je i na običnom Pentiumu. Sada dolazimo i do drugog minusa. Ne znam je li to bila namjera autorima, ali igra je ili prebrza ili u laganom *slow-motionu*. Naime, u *options* izborniku postoji opcija *skip frames*. Ako je uključite, igra je prebrza na testnom stroju (PII333), što i nije problem jer je opcija namijenjena za slabije strojeve. Problem je kad je opcija isključena i sve se odvija u nekakvom *slow-motionu* bez obzira na rezoluciju. Namjera je, vjerojatno, bila pomoći i mlađim igračima da stignu sve "uhvatiti", ali su onda barem mogli staviti odabir brzine. Igrači su pomalo kockasti za današnja mjerila, ali su dobro animirani. Kao što sam već spomenuo, najbolja su zaustavljanja protivničkih igrača. Načini su brojni: možete se jednostavno zaletjeti i skočiti na nj, udariti ga facu, uhvatiti za ruku i zavrtjeti, prebaciti preko sebe i onda kad je već na podu skočiti još jednom na njega. I što je najbolje, suca nema (barem dok se tučete). Iskustvo u igrama s kečerima i više je nego očito. Sve je popraćeno i prigodnim zvukovima stenjanja, tupim udarcima i povicima. Zanimljivo je i izrugivanje i smijanje protivničkih igrača kad vas obore na zemlju ili vi njih. Što ih više ponizite, to bolje. Upravljanje igračima nije komplicirano, imate dovoljno vremena za reakciju. Osim kontrola kretanja, tu su i skok, turbo, dodavanje, dodavanje ulijevo, dodavanje naprijed i dodavanje udesno. Kad se igrači naljute i razbjesne, mogu se prebaciti u *on-fire* mod, kad izvode najbolje udarce i najbrže trče. Igra podržava i vremenske efekte koji, osim što dobro izgledaju, utječu i na igru. Primjerice, igrači će po snijegu ili kiši teže hvatati loptu jer je skliska i sl. I da, igru mogu igrati do četiri igrača na istom računalu, dva s tipkovnicom i dva s nekim kontrolerom.

Pretpostavljam da većina čitatelja izbjegava igre vezane uz američki nogomet jer ne poznaje pravila tog sporta. Pravo je vrijeme da ih naučite. Pravila nisu komplicirana, brzo se uče, a i igra vam nudi savjete sa svih strana. Već nakon pola sata osvajat ćete *touchdowne* i pobjeđivati protivničke igrače (AI je podesiv). Igra je iznimno zabavna i igriva i da nema nekoliko nedostataka, dobila bi još bolju ocjenu.

OCJENA

Najzabavniji američki nogomet dosad. Ipak, nije savršen

83%

MILE JE PO ZANIMANJU BIO PROFESIONALNI NOĆNI BRAVAR...

CLOSED

8

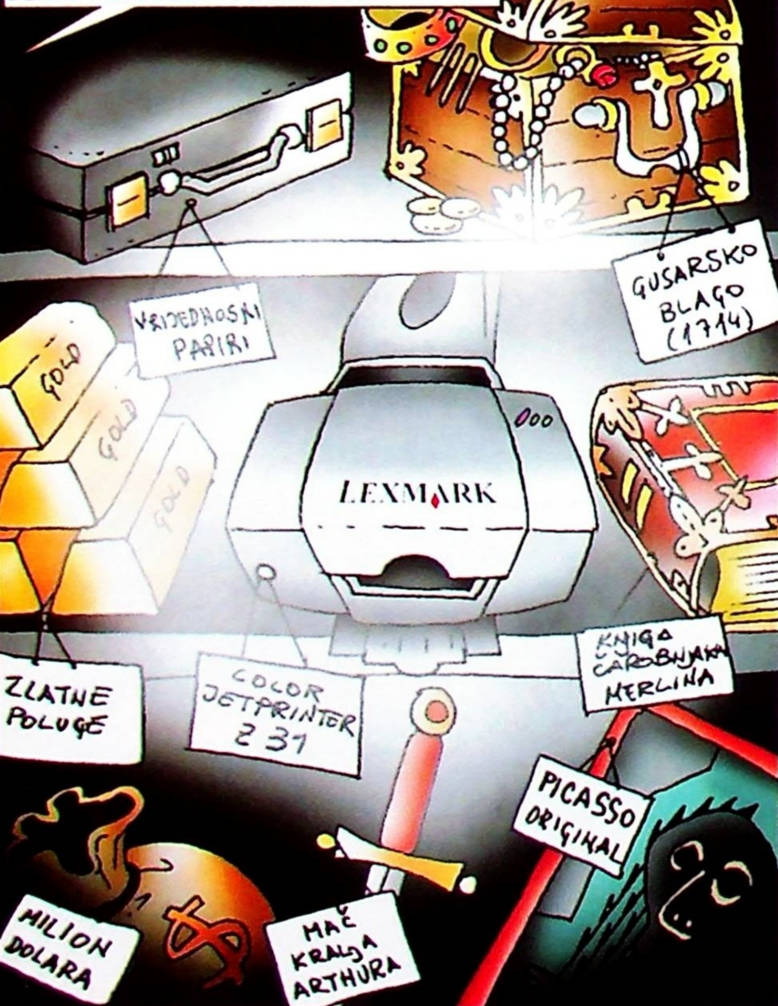
JOŠ MALO...

OVAJ PUT CILJ MU JE BILA MALA PRODAVAONICA JAKO VRIJEDNIH STVARI

JOJ MAJKO, UPRAVO ONO ŠTO SAM TRAŽIO!

REZOLUCIJA: 1200x12000 dpi, BRZINA: 8 str/min c/b, FOTO ISPIS, 2 GLAVE, CRNA I KOLOR TINTA...!

LEXMARK COLOR JETPRINTER Z 31





FURBY: BIG FUN IN FURBYLAND


Omiljena američka igračka Furby od sad i u obliku interaktivne igre

INFO	
PROIZVOĐAČ	Hasbro Interactive
IZDAVAČ	Hasbro Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 MB
3D PODRŠKA	NE
MULTIPLAYER	NE
PLATFORME	PC

Furby, danas svjetski poznata igračka, a za neke i ljubimac, doživio je svoju digitalnu inkarnaciju. To nije ništa novo u svijetu računalnih igara jer smo svjedoci mnoštva sličnih primjera, a posljednji primjer, koji ideološki ocrtava i relativni uspjeh sličnih naslova zbog komercijalnih razloga, su utrke autića od Lego kocaka- Lego racers.


Ovo je uvreda čak i za mlađi uzrast

Igra Furby nije baš neko remek-djelo. Potrebno je napomenuti da je uistinu namijenjena najmlađima. Nema edukacijsku vrijednost, a o pedagoškoj bi se već moglo razmatrati iako nije ni blizu onoj što ga ima sama igračka Furby. Prije svega, igra je namijenjena ispunjavanju vremena i čistoj zabavi. Sučelje je krajnje jednostavno i predstavlja jedan dio igre. Uči vas kako se "igrati" s Furbyjem odnosno kako se odnositi prema njegovoj fizičkoj inačici. Možete ga hraniti, češljati, a svakako je najzanimljivije i najdojmljivije škakljanje na koje burno reagira. Sučelje predstavlja sobu u kojoj se nalazi Furby.

Od zabavnih igara tu su: *In the Clouds, Furby Fest, Club Furby i Furby to the Rescue*.

In the Clouds je igra u kojoj igrač mora proći nivo s Furbyjem koji leti pomoću kapice s propelerom. Na putu nailazi na prepreke (primjerice, zli oblaci, vjetar ili meteori) koje mu oduzimaju energiju. Kroz nivo skuplja hranu i dijamante za koje dobiva bodove. Moguće je ući i u tajni nivo ako prije toga pokupite ključić.

U *Furby Festu* treba posložiti živahne figure u troja kola da bi mogle krenuti na ludu vožnju. No, da ne bi bilo prejednostavno, treba u svaka kola staviti po četiri Furbyja iste boje.

Club Furby je igra koja zahtijeva prepoznavanje boja u određenom vremenu na što će Furby odgovoriti plesnom točkom.

Furby to the Rescue je igra labirinta iz kojega morate u zadanom vremenu izvesti bebu Furby. Čuvajte se pauka koji će vas paralizirati na neko vrijeme.

Igra nije zahtjevna. Krasi je 2D plošna grafika i jednostavni zvukovi. Važno je napomenuti da je namijenjena najmlađem uzrastu.

Igor Duić

OCJENA

Bez znatnog pedagoškog i edukativnog sadržaja. Sve je moglo izgledati mnogo bolje

56%

SWAMP BUGGY RACING



Napeta borba za prvo mjesto i titulu kralja močvare!

INFO	
PROIZVOĐAČ	Monte Cristo Multimedia
IZDAVAČ	Monte Cristo Multimedia
MIN. KONFIGURACIJA	P75, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P166MMX, 16 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Modem, LAN, Internet
PLATFORME	PSX, N64, PC

Swamp Buggy Racing je stvarno natjecanje koje se odvija po močvarama diljem SAD-a. Vozila kojima se natječete su nešto između auta i čamca kako biste se mogli kretati i po vodi i po suhim dijelovima koji se izmjenjuju u močvari.

Nisu ograničeni oblikom pa ih ima svakakvih, ali su podijeljeni po snazi motora u četiri kategorije. Koliko je popularan ovaj sport u Americi, nismu uspjeli doznati, našli smo samo nekoliko stranica posvećenih ovom natjecanju, ali je u svakom slučaju popularniji nego kod nas. Mi u redakciji nismo nikad čuli za nj. Ali kad nas ova igra zarazi svojom igrivošću, onda će možda više ljudi ... Dosta je bilo ironije za ovaj put. Dosta smo hvalili igricu, idemo na njene mane...

Igra od samo početka odiše nedostatkom budžeta. Početna animacija, kao i sve ostale kroz igru, napravljena je u obliku kvaziduhovitog crtanog filma u kojem se natječu neki traper i aligator. Fore kojima pokušavaju biti duhoviti teško da bi nasmijale nekog starijeg od 10 godina. Nakon toga slijedi siromašni glavni izbornik s pokazivačem u obliku aligatora (zaštitni znak močvara) na kojem možete pokrenuti novu igru. Vozilo ćete potražiti u četiri kategorije maštovito nazvane Jeep Class, L-Mean-Yo, Re-Psyho i The Outlaw. Nakon toga birate hoćete li voziti utrke jedanput - Single Race ili Heat Race, gdje prvo vozite s tri protivnika, a u drugi krug idu prva dvojica, ili ćete samo vježbati po stazi. Igra bi možda i dobila pristojnu ocjenu (oko 30%) da nisu samo dvije staze u njoj. I to ne bilo kakve staze, obje su kratke i ovalne! Prvo smo mislili da se nove staze dobivaju osvajanjem prvog mjesta na natjecanju, ali ništa od toga - samo dvije jednostavne, dosadne staze Mesa Park i Wild Thing koje postoje i u stvarnosti. Drveće sa strane ni slijepca ne bi prevarilo da nije izrezano od kartona. Čak i vozači tako izgledaju - ako ih bolje pogledate. Općenito, grafika u igri se kreće od loše do očajne. Jedino što je relativno dobro napravljeno su vremenski uvjeti koji u kratko vrijeme, ali ipak s blagim prijelazima, mogu prijeći iz sunčanih do olujnih, kad ne vidite ni dva metra ispred sebe.

Inače, igra je prelagana bez obzira koji nivo težine odabrali. Zapravo, nismo ni primijetili razliku između easy, nomal i hard težine. Što još reći za jednu utrku u kojoj nije potrebno pomaknuti prst s gasa? Dobro da čitate Hacker i ne nasjedate na ovakve pokušaje prodavanja polu-dovršene igre, pa makar se u njoj nudilo da postanete kralj močvare.

Mario Bošnjak

OCJENA

Nedostatak zanimljivih staza pokopao inače vrlo perspektivnu igru

18%

JAKKAL: FLESH+BONES



Bojni red usmjeren prema sigurnom roštilju. Zaboga, želite li doista ovo igrati?

INFO	
PROIZVOĐAČ	Blaze Technologies
IZDAVAČ	Guppy Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA	P266, 32MB, 4MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	Ne kupujte igru
3D PODRŠKA	D3D
MULTIPLAYER	Modem, Lan itd.
PLATFORME	PC

Naime, ideja kućnog rada i nije toliko loša ako je riječ o igri koja spada u tu kategoriju. Štoviše, imaginativnost koju takvi proizvodi odaju gotovo uvijek ispadne zabavna zahvaljujući njihovoj igrivosti (kao fenomenalni "Mutant Xspiders" koji sam svojedobno skinuo s neta). I nakaza koju sam imao nesreću dobiti na CD-u pokušava odgristi komadić globalnog kolača. Jednostavno rečeno, igra koju mi je Kristijan ovaj put uvalio je nešto najgore što bismo mogli očekivali od real time strategije. No, kako on kaže, ovo ide na tri četvrtine stranice (ako ikad i izade).

Dakle, o čemu je ovdje riječ? Pa, kako uvodni glas (koji je usput, apsolutno odvratno odrađen) kaže, glavni likovi su neke genetski razrađene životinje koje nakon ugasle pobune protiv svojih vladara (još životinja) kane ponovno iskušati sreću. Nije loše, s obzirom da će u procesu riješiti svijet barem jednog dijela svojeg bijednog postojanja. Naravno, da se sve ne bi svelo na besmisleni uvod, dobili smo i besmislenu igru.

APSTRAKCIJA

Dakle, ideja Jakkala se svodi na čopore divovskih šišmiša, šakala s bacačima raketa na leđima i sl. koji hodaju po mapi (koja podsjeća na demoe s Amige) u procesu međusobnog poništavanja. Misije se, naravno, svode na "distroj ol" rutinu koja postane preočita nakon pet minuta igranja. Sprajtovi su apsolutno grozno izmodelirani. Štoviše, većina njih podsjeća na holo-waypointe u mech simulacijama. Taktiziranje na postoji jer se većina akcija izvodi preko ikona koje su sve osim vidljive, tako da se pitanje izlaska iz igre postavlja kao bliža budućnost. Dakako, dobra bi ideja bio i uninstall gumb pokraj ostalih rutinskih komandi. Pa k vragu, ionako je pritiskanje jednog od njih samo po sebi umjetnost. Toretski, Jakkal je sve osim igre. Osim činjenice da je sve izvedeno u 3D engineu i da se preko mape krećete apsolutno najodvratnijom selekcijom komandi ikada, likovi i atmosfera su naprosto grozni. Identificiranje s protagonistima je nemoguće, jer protagonista nema. A glazba? Jao majko.

Jakkal je apsolutno najgora igra koju sam ikad imao priliku ocjenjivati. Osim činjenice da je riječ o igri samo zbog toga jer tako piše na kutiji, potpuna neopipljivost ovog proizvoda dovodi do neizbježnog zaključka. Ova bi entropija od igre mogla zamijeniti smrtnu kaznu u zemljama gdje još nisu čuli za Ženevsku konvenciju.

Damir Rukavina

OCJENA

Potpuno neopipljiv komad programerskog samozadovoljavanja

2 %

TOTAL SOCCER 2000

Nadajmo se da nećemo dočekati i Total Soccer 2001...



Znate onaj kad su Liliputanci igrali nogomet i... ma, nije važno

INFO	
PROIZVOĐAČ	LIVEMEDIA
IZDAVAČ	IRIDON INTERACTIVE
MIN. KONFIGURACIJA	P75, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 MB, 3DFX
3D PODRŠKA	GLIDE
MULTIPLAYER	NEMA
PLATFORME	PC

Pametni su ti ljudi u LiveMediji. Zaključili su da nije sve u redu s tržištem nogometnih simulacija. Njime vladaju FIFA i igre u kojima prevladava atraktivna 3D grafika koja je sama sebi svrhom i uopće ne poboljšava igrivost. Općenito, nijedna moderna nogometna igra ne valja jer su spore, dosadne i previše se oslanjaju na grafiku i realizam. Takve bi igre trebale biti mnogo brže, ali u pravom 3D-u se to ne može postići jer, prema kreativnim i nadarenim umovima iz LiveMedije, ljudsko oko i mozak ne mogu dovoljno brzo pratiti događaje u 3D prikazu. Zato je tržištu potreban arkadni nogomet bez suvišnih komplikacija, gledan iz ptičje prespektive, brz i adiktivan.

To, naravno, i nije pretjerano nov koncept s obzirom na činjenicu da su takve nogometne "simulacije", poput Sensible Soccera, žarile i palile na Amigi i starijim PC-ima. Total Soccer je izveden potpuno identično, dakle s ptičjom perspektivom i vrlo jednostavnim kontrolama. Sama ideja arkadne simulacije nogometa je vrlo stara i u posljednje vrijeme prilično zloraبljivana (prisjetimo se samo Microsoftovog grozomornog International Footballa), ali pristupati joj na ovakav način, rabeći koncepte stare deset godina, i nije najsretnija kombinacija.

Nedostatak realizma u Total Socceru je očit, ali doveden je do krajnjih granica. Kontrole koje možete rabiti u igri su: gore, dolje, lijevo i desno, te pucanje (uklizavanje) i dodavanje (krađa lopte). I to je sve. Ne možete mijenjati igrača u obrani, ne možete rabiti različite fore, brzo trčanje... Sve je vrlo nerealistično. Teško je reći koliko se u takvom okružju uopće može govoriti o nekakvoj umjetnoj inteligenciji, dok je AI u toj igri neimpresivan. Golmani ispucavaju loptu naslijepo, ne gledajući gdje se nalazi koji igrač. Isto se odnosi i na kornere, slobodne udarce itd. To bismo prije mogli nazvati simulacijom stolnog nogometa ili flipera nego pravog nogometa. I grafički je igra neimpresivna. Zanimljivo je da je ovo što vidite na slikama zapravo 3D grafika, ali od toga slaba korist kad je perspektiva potpuno dvodimenzionalna. Tek se u reprizi pojedinih akcija igra prebacuje u neku vrstu 3D prikaza, no tek tad će vam biti jasno da čak i ptičja perspektiva bolje funkcionira. O zvuku neću ni govoriti. Multiplayer ne postoji, osim na jednom računalu. I što još? Pa, možete igrati s prilično velikim brojem europskih klubova s pravim igračima, a uključeni su čak i nekakvi editori taktike i karakteristika igrača. Osim toga, tu je i odlično napravljen *motion capture* koji se očituje u pokretima igrača. Naime, oni se na sasvim realističan način mogu gibati u potpuno različitim smjerovima, a pri šutiranju možemo opaziti pomak igračeve noge.

Koliko je jedna takva igra bila potrebna tržištu, odlučite sami. Riječ je samo o još jednom nepotrebnom gubitku vremena i novca koji neće nikome donijeti ništa dobra: ni proizvođačima, ni igračima. Ustvari, najzanimljivija stvar u svezi s Total Soccerom je, osim činjenice da bi "2000" u naslovu mogla biti prijetnja proizvodnjom novih nastavaka, to što je igra uopće pronašla izdavača.

Mislav Mataija

OCJENA

Tako visoku ocjenu igra je zaslužila samo zato što bi se ipak mogla pronaći nostalgična duša kojoj bolno nedostaje Sensible Soccer

40%

DRAGONFIRE


Sad vidite kako zemlja krvari

INFO	
PROIZVOĐAČ	Target Games Interactive
IZDAVAČ	Computerhouse AB
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB RAM, 4MB VGA
NAŠA PREPORUKA	P266, 64 MB RAM, 8MB VGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Lan, modem, Internet

U svijetu zmajeva, vila, goblina, vještica, čarobnjaka i ostalih sličnih spodoba igrat ćete ulogu spasitelja. U zemlji Baltor nalazi se zao duh skandinavske inačice Freddyja Krugera kojeg zle sile žele osloboditi. Vi ih morate u tome spriječiti, odnosno osloboditi zemlju utjecaja zlog čarobnjaka Vicotnika.

Ovo je još jedan u nizu RPG naslova kojih je bilo napretek posljednjih mjeseci. Kako su standardi u spomenutom žanru podignuti na vrlo visoku razinu, posebice igrama kao što su Planescape Torment, Nox i dr., od ove se igre nije moglo očekivati ništa posebno. Napravljena je po uzoru na jednu švedsku legendu (ma znate onu o...), a atmosfera u njoj je sumorna i mračna kako i priliči samom žanru.


Moje selo noću

Radnja se odvija na 500 različitih mjesta, gdje ćete morati, uz pomoć dobrih momaka koji su na vašoj strani, pronaći izlaz iz nezgodne situacije rješavajući brojne zagonetke i boreći se protiv mističnih stvorenja. Na raspolaganju će vam stajati brojne korisne stvarčice, magične i one koje to nisu.

NASTUPALI SU...

Na samom početku izabirete jedan od četiriju ponuđenih likova. Trey d'Tarin je vitez koji je završio u zatvoru zbog svojih religijskih uvjerenja, što se kralju Zorakinu nije svidjelo. Volite li više mračniju stranu, možete biti kapetan crne horde Bahió Crérac, koji je nakon poraza u bitci osuđen na doživotni zatvor. Ni pripadnici ljepšeg spola nisu zaboravljeni. Lorreana Khatoum je divlja ratnica koja je, gle čuda, također u zatvoru jer se borila za dobrobit svoga naroda. Konačno, tu je i poluorc Igor koji jako voli piti i kockati, a uhićen je zato što je činio zabranjene stvari s kćeri velikog imperatora. Njegov ideal u igri je postati što bogatiji i što pijaniji. Dakle, kao što ste već i sami zaključili: koga god izabrali, svoje herojske pothvate započinjete u mračnoj i hladnoj tamnici, a svi oni imaju posebnu moć, tzv. Well of souls, pomoću koje ih nastojite ostvariti.

ZAKLJUČAK

Na grafici i zvuku nije se štedjelo. Na najbolji je mogući način dočarana prava atmosfera doba u koje je igra smještena.

Ovo bi bila sjajna igra da je izašla u neko drugo vrijeme. No, bez obzira na to, ljubitelji RPG-a ne bi trebali zanemariti ovaj naslov.

Ivan Kovačević

OCJENA

Solidna izvedba, previše uobičajena priča

81%

NE izlažite se NEPOGODAMA.



ŠTO JE TO GOLI PC?

[illegible] PC kupljen bez [illegible]instaliranog operacijskog sustava, što znači da je vaš PC beskoristan dok samostalno ne nabavite i instalirate [illegible]ski softver. To [illegible] kupovini kuće bez [illegible] Jednako tako vas izlaže nepogodama.

[illegible]a je kupovina "golog" [illegible]ala prilika da se uštedi [illegible] novca kopiranjem ([illegible]krađom) operacijskog sustava s drugog stroja, ili nabavkom nekim drugim nelegalnim načinom. Nemojte [illegible] na to. Tako se izlažete kršenju zakona, [illegible]verskim virusima i beskrajnim tehničkim problemima. Dosta prodavača računala koji ne planiraju budućnost htjeli bi da kupite takvo novo računalo.

Nemojte nasjesti. Zahtijevajte da je vaš novi PC potpuno opremljen legalno licenciranim operacijskim sustavom kojega je predinstalirao prodavač. Tražite prateći CD, priručnik i certifikat o autentičnosti. U suprotnom, tko zna kakvoj sramoti se izlažete?

GOLI PC

NE SRAMOTITE SE

Sumnjate li da neki prodavač instalira nelegalni softver, nazovite besplatni telefon 0800 32 32 32, ili pišite na e-mail: hotline@bsa.hr

STATUS GRUPA

PAZI DA JE legalno

Microsoft OEM System Builder Program

Microsoft

www.microsoft.com/croatia

HELP LINE

S.O.S

U životu svakog igrača dođe trenutak kada treba priznati poraz i napisati pismo Hackerovom SOS timu. Ovdje upošljavamo mladi, kreativni tim koji će riješiti probleme iz bilo koje igre. Nije li lijepo mirno spavati, znajući da netko na ovom svijetu brine o vašim problemima?

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM Janus Press d.o.o. ("SOS") Majstora Radonje 10/I, 10 000 ZAGREB

MAILOM hacker_helpline@janus.hr SUBJECT: SOS

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

STAR WARS: THE PHANTOM MENACE

Zapeo sam na posljednjem nivou (The final batle). Našao sam crveni ključ i prošao kroz crvena vrata, ali ne znam kako dalje. Unaprijed hvala!

Dino

Čini se da "starwarsmanija" još uvijek nekima, poput Dinka, ne da mira. S obzirom da je kraljica Amidala mnogo simpatičnija i ljepša od Darth Maula, čime osvaja naše simpatije, radije ćemo pomoći njoj. Prošavši kroz crvena vrata, prebacuješ se u ulogu Obi Wana. Dođi do kruga. Stani na dizalo. Kako je tvoj cilj izaći na srednjem krugu, a dizalo staje na najdonjem i najgornjem, znači da moraš skočiti na nj. Ubij usput droida na drugoj strani. Sada moraš skočiti na krug koji se nalazi ispod (krug s ljubičastim poljem). Kad skočiš, idi do kraja. Naići ćeš na droida, ubij ga. Ispod je krug s dizalom. Moraš skočiti na nj, a najbolji trenutak za to je kad je dizalo na platformi. Idi dizalom do vrha. Ubij droida i prođi kroz vrata. Aktiviraj prekidač, dizalo će se podignuti. Ponovno aktiviraj prekidač i brzo stani na dizalo. Dolje pronađi malu izbočinu i skoči na nju. Aktiviraj prekidač. Vrati se do prekidača za dizalo, aktiviraj ga i stani na dizalo. Otvorila se rešetka iza koje je kutija. Odvuci je na dizalo i spusti se dolje. Kutiju odvuci do plavih polja i zatim na lijevu stranu. Skoči na kutiju pa na prolaz. Došao si u kontrolnu sobu iz koje se upravlja poljima. Na jednoj su strani tri panela, a na drugoj pet. Ako ih zamislimo kao satove, raspored na njima mora biti sljedeći: prva tri panela – 9:00, 9:30, 3:00, ostalih pet panela – 9:30, 3:00, 9:30, 3:00, 9:30. Put bi sada trebao biti čist. Idi na drugu stranu, stani na dizalo i prođi kroz vrata. Prebacuješ se u ulogu kraljice.

ZORK GRAND INQUISITOR

Kad nađem svjetiljku, dam je avanturisti, a on meni cigaretu. Što dalje? Hvala

Goran Kukmanović

Iako je ovo prilično stara avantura, ne znači da ćemo Gorana ostaviti bez odgovora.
Kad dobiješ cigaretu, kreni prema tamnoj zgradi (pokraj ograde u nizu) i pogledaj postere. Na jednom ćeš vidjeti da je Antharia Jack lokalni vatrogasac. Pronađi *Talk To Me Grand Inquisitor* lutku i zapali je pomoću cigarete. Brzo idi lijevo i skrij se u bačvu ispred ograde. Za dalje ćeš se morati potruditi sam.

SANITARIUM

Zapeo sam u Sanitariumu na nivou "The Morgue and Cementary". Spalio sam leš, uzeo oko, stavio pepeo na nadgrobni kamen, otvorio mrtvačnicu i razgovarao sa starcem. Od predmeta imam šibice i stakleno oko. Molim vas, pomozite

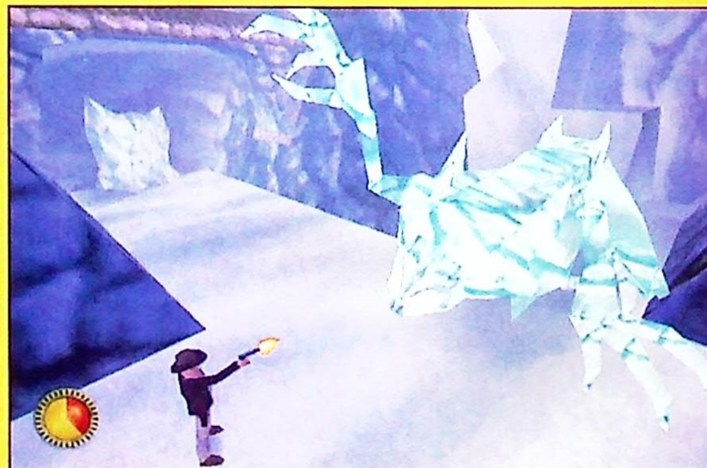
Slaven

Ni starost, ni objavljeni prohod, ni deseci objavljenih odgovora na vaša pitanja ne mogu poremetiti redovitost pristizanja pitanja o ovoj igri.
Pa da ne bismo prekinuli tradiciju, i u ovom broju imamo barem jedan odgovor. Nakon što prospeš pepeo po nadgrobnom kamenu, pročitaj što piše na njem. Nakon razgovora sa starcem otvori ladicu broj sedam. Pročitajte što piše. Idi nadesno, do drveta koje ima lice. Pričaj s njim. Kad se makne, uzmi kristal. Idi na mjesto gdje je sunčeva svjetlost jača i upotrijebi kristal. Uđi u hram. Pogledaj crtež na lijevoj strani prostorije. Rješenje za kalendar je sljedeće: planina, veliko sunce, malo sunce, oko, piramida. Najlakše ćeš ih složiti kreneš li s lijeve strane.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Na 13. sam nivou. Pokupio sam tri Solomonova dragulja. Dok sam vozio po tračnicama, Rusi su ih bazukom raznijeli. Što dalje??????

Ni Indiani Jonesu nije baš lako u spašavanju svijeta pa ćemo mu malo pomoći. I on mora malo predahnuti, zar ne?
Nakon što pokupiš treći dragulj (zeleni dragulj), vrati se do kolica i s njima do mjesta gdje si pokupio osigurač (*50 amp fuse*). Popni se na platformu sa sanducima i kreni prolazom. Doći ćeš do prostorije s kipom Horusa. Stavi Horusovo oko u rupu u piramidi. Sad moraš Solomonove dragulje postaviti na njihova mjesta, i to tako da prvo staviš crveni, zatim zeleni i na kraju plavi. Svaki put kad si stavio dragulj, središnja se piramida podigla iz poda. U njenom bi podnožju trebao biti otvor, uđi u nj i povuci polugu.



THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Imam jedan problem u igri The Curse of Monkey Island. Na 4. nivou, upalivši svjetionik, ne znam što trebam dalje činiti.

Deni

Čini se da se ni LeChuck ne da tako lako, unatoč stažu koji ima. No, bez obzira na to, ni Denija nećemo ostaviti bez odgovora.
Kad upališ svjetionik, pođi do plaže i razgovaraj s izgubljenim velšaninom kojem treba kompas. U svom inventaru pogledaj enciklopediju. Upotrijebi *measuring cup* sa *seawater*, otvori svoje stvari, upotrijebi *refridgerator magnet* s *pin*, zatim *pin* s *cork* i *pin* s *measuring cup*. Kompas daj velšaninu i on će te odvesti na otok Skull.

WILD WILD WEST

Došao sam do bara po noći, otključao tajno skrovište gangstera i uzeo pištolj sa svjetiljkom. Ne znam kako dalje! Unaprijed hvala

Dinko

Jim West nije imao nikakvih problema s negativcima u filmu pa ni mi nećemo dopustiti da ih Dinko ima u igri. Nakon što uzmeš pištolj, napuni rog (*Powder Horn*) s barutom iz bačve. Nemojte zaboraviti uzeti žensku maramicu (*Lady's Handkerchief*) s poda. Vrati se do bara. Budi spreman jer će napasti negativci. Stani iza bara. Kreni prema blagovaonici. Moraš pronaći gornju ladicu ormara (*dining room cabinet*), što može biti malo teže jer je svuda tama. Moraš oprezno klikati mišem da je ne bi promašio, nalazi se pokraj vrata koje vode prema stubištu i prema podrumu. Kad je nađeš, uzmi *Short Lenght of Twine*. Izađi kroz vrata i idi do kuhinje (ali ne kroz bar). Doći ćeš do vrata na kojima piše :"Kitchen Keep Out". Pretraži stol, na rubu ćeš naći šibicu. Uzmi je. Dalje ćeš morati sam (da ovo ne bi pretvorili u rješenje). Slijedi obračun s negativcima pomoću pištolja sa svjetiljkom pa će onda biti malo eksplozije i tako to.

Kol'ko MHz?

Imam matičnu ploču P2B kupljenu u 4. mjesecu 1999. Htio bih kupiti novi procesor pa me zanima koliko maksimalno MHz može podnijeti (s najnovijim driverima). Hvala najljepša!

Stjepko iz Splita

Kako mogu znati pri kupnji matične ploče koji najbrži procesor podržava?

Ratko, Zagreb

Matična ploča određuje brzinu procesora. Osnovna brzina rada matične ploče je brzina rada sustavske sabirnice. Kod Celeron procesora ova iznosi 66 MHz, kod Pentiuma III i najbržih Pentiuma II FSB penje se do 100 MHz. Posljednja generacija procesora radi sa sabirnicama na čak 133 MHz. Brzina procesora dobiva se množenjem brzine na kojoj radi sabirnica. Primjerice, Celeron 333 MHz = 5x66MHz ili Pentium 600E=4,5x133MHz. Multiplikatori idu otprilike u prosjeku do 8x ili 9x. Većina ploča trenutačno dostupna radi na maksimalnih 100 MHz, što nas navodi na zaključak da ćemo na trenutačno aktualnim pločama voziti procesore do nekakvih 800 MHz. Ipak, mnoge nove ploče podržavaju i PC133 memoriju. Stjepko, ti ćeš svoj problem najlakše riješiti ako s Asusovih stranica na Internetu skineš obnovljenu verziju priručnika za svoju matičnu ploču koja ti govori kako namjestiti kratkospojnike na veće multiplikatore od onih navedenih u tiskanom priručniku koji si dobio uz matičnu ploču. (www.asus.com.tw/Products/Motherboard/manual_slot1.html) Maksimalna frekvencija tvoje ploče = najveći multiplikator koji možeš postići x 100 MHz. Imajte na umu da su matične ploče uvijek imale i uvijek će imati više mogućnosti postizanja MHz od procesora....

Ovaj mjesec prevladavali su problemi vezani uz grafičke kartice. Mnogi od vas odlučuju se nadograditi svoj PC upravo novom grafičkom karticom, a mi vam pokušavamo savjetovati što je najbolje za vas!

BEZ PANIKE

PIŠITE NAM

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

POŠTOM Janus Press d.o.o. ("BEZ PANIKE") Majstora Radonje 10/I, 10 000 ZAGREB

MAILOM hacker_helpline@janus.hr
SUBJECT: **BEZ PANIKE**

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

Grafičke kartice

Ne znam koju grafičku karticu kupiti. Razmišljam o Voodoo 3 2000. Moja konfiguracija je: P2 233, 32 RAM-a. Bitno mi je da pruža najbolje performanse za spomenutu konfiguraciju. Cijena do 1500 kn.

Ratko, via internet

U cjenovni okvir koji si naveo može se smjestiti uistinu mnoštvo kartica. Naša je preporuka Voodoo 3 3000. Svakako, prije kupnje provjeri ima li tvoja ploča AGP utor. Ako ga nema, kupi PCI verziju ove kartice. Veći skok u performansama postići ćeš kupnjom dodatnih 32 MB memorije, a što ti sa kupljenom grafičkom karticom iznosi oko 1500 kn. Nemoj zaboraviti da kupnjom u trgovinama Hacker kluba imaš popust i veći od 10%.

Nova konfiguracija

Namjeravam kupiti novi kompić, ali ne znam koju konfiguraciju staviti za besprijekorno igranje. Možete li mi pomoći? Bez obzira na cijenu, samo je navedite. Koju grafičku karticu odabrati? Mislio sam Asusovu Rivu TNT II Ultra. Što vi mislite o toj kartici?

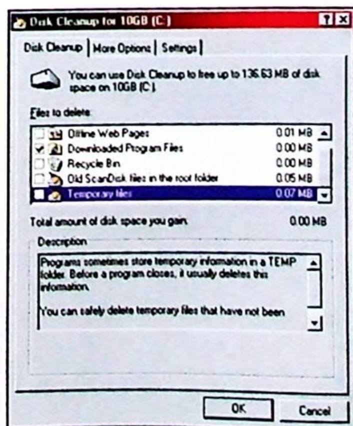
Unaprijed hvala, uz pozdrav od Marka iz Virovitice.

O.K., slijedi naš prijedlog za konfiguraciju odličnih performansi, bez kompromisa po tom pitanju, ali opet zamišljenu na način da se potroši što manje novca. Matična ploča DFI-PA61 (recenzija u 57. broju), memorija 128 MB, CPU Celeron 500, grafička kartica – neka temeljena na GeForce 256 čipu. Tvrdi disk, IBM 20 GB, 7200 RPM ATA/66. DVD čitač Asus 8x. Zvučna kartica – Sound Blaster Live! Player 1024. ZIP drive. Eto, to je otprilike kostur naše trenutačno idealne konfiguracije koja uz to i nije nerazumno skupa. Ostavljeno je mjesta i za buduću nadogradnju (ploča sa sabirnicom na max 133 MHz). Monitor odaberi prema financijskim mogućnostima. Naša preporuka je najnoviji Philipsov model 19" Brilliance 109P, čiji detaljniji opis možeš pročitati okreneš li nekoliko stranica unazad gdje se dotični monitor nalazi unutar konfiguracije mjeseca.

Brisanje datoteka

Smijem li izobristati sve datoteke i foldere u c:\Windows\Temp (to nisu Internet datoteke). Hvala na odgovoru.

Mladen Penezić



U osnovi se ništa zlo ne bi smjelo dogoditi, ali radije nemoj eksperimentirati. Naime, što znači \Temp direktorij? To ime dolazi kao skraćenica od temporary što na engleskom znači privremeno. Drugim riječima, riječ je o mapi (direktoriju, folderu – kako vam drago) u koju programi pohranjuju svoje privremene datoteke. Naravno, neki su programi pisani neuredno i ostavljaju smeće za sobom na disku. Također, kod nasilnih padanja sustava dolazi do stvaranja parazitskih datoteka u TEMP direktoriju. Ako te baš toliko muči sadržaj dotičnog direktorija i grizu te megabajti prostora koje bi znao pametnije iskoristiti, evo bezopasnog načina kako isprazniti sadržaj privremenog direktorija. Pokreneš programčić Disk Cleanup (Start-Programs-Accessories-System Tools-Disk Cleanup) i pustiš ga da odradi svoje. Nakon što pregleda disk, on će ti dati izvještaj o tome koliko je moguće datoteka ukloniti bez opasnosti po stabilnost sustava. Između ostalog, tamo će se nalaziti i sadržaj c:\Windows\temp direktorija pod Temporary files. Problem riješen...

2x Voodoo 2 SLI?

Imam Pentium 233 MMX, 32 MB memorije (uskoro 64 MB - kada padne cijena) i dvije Voodoo II 12 MB (SLI) kartice. Zanima me je li ikako moguće spojiti četiri Voodoo II 12 MB - znam da moram imati četiri PCI slota.

Pozdrav, Kristijan Frigan, Zagreb

Ne. Takvo što nije moguće. Doduše, u laboratorijskim uvjetima, za potrebe simuliranja novih "filmskih" efekata koji će biti mogući na Voodoo 4 i Voodoo 5 karticama, može biti spojeno 8 (riječima: osam) Quantum Obsidian Voodoo 2 kartica. Prilično procesorski zahtjevna radnja taj antialiasing, zar ne?

HRVATSKI DVD-i

Imam DVD čitač Hitachi i radi mi bez problema. Gledao sam neke filmove i sve je savršeno. Jedini je problem što ja ne znam podesiti hrvatski prijevod? Engleski znam, pa mi nije bio problem gledati filmove na engleskom, ali i to mi je dosadilo. I još jedno pitanje - ako kupim DVD filmove u Austriji ili Njemačkoj, mogu li podesiti prijevod na hrvatski ili barem engleski jezik?



Unaprijed hvala, Ivan iz Vinkovaca!

Preduvjet postavljanja titla, iliti prijevoda, jest da on postoji na disku. Na svakom izdanom DVD-u postoje na poleđini neki podaci koji ti govore o tehničkoj opremljenosti diska. Među ostalim, pod "Subitles" nalaze se jezici na kojima postoje titlovi na disku. Ako piše English, Croatian, German – znači da na dotičnom disku postoje prijevodi na nabrojana tri jezika. Prijevodi se mogu podešavati kroz izbornike DVD playera (bilo da je riječ o softveru ili linijskom playeru) ili kroz grafički oblikovane interaktivne izbornike samog DVD-a. Gotovo svi DVD-i koji postoje na tržištu imaju engleski titl, dok ih kod nas na hrvatskom ima nekoliko stotina koji se mogu nabaviti i iznajmiti. Postoji mogućnost da u Njemačkoj ili Austriji kupiš disk s hrvatskim titlom, no kao što sam spomenuo, nemoj kupovati naslijepo, nego provjeri na omotu.

SAVJET VIŠE

SWAT 3

Samo glava teroriste, koji je izvirivao iza ugla, govorila vam je da nešto baš i nije u redu. I dok ste se vi pripremali baciti suzavac, tri gada su vas po osmi put zaredom upucali? Vrijeme je da se to promijeni

Na tajnom zadatku...

PIŠE **Goran Radić**

Za razliku od pravih FPS-a, SWAT 3 zahtijeva malo više taktiziranja. Svaka čast multiplayer FPS-ima koji su puni akcije i koji, da bi bili uspješni, zahtijevaju od vas oštra osjetila i nešto "soli u glavi". Ali, kad je riječ o singleplayer igri, SWAT 3 prednjači. Osim što od vas zahtijeva koncentraciju, morate još i upravljati SWAT momčadi da biste završili misiju.

Nešto osnovno

Osnove su važne za bilo koju igru, a u moju definiciju osnova dolazi i kretanje i pucanje. Na početku dobro proučite sve kontrole, a one koje možete, podesite prema svom nahođenju. Ali, kako SWAT ima neku čudnu koncepciju, neke su tipke "zacementirane" i ne mogu se promijeniti. Stoga pokušajte uskladiti one koje možete mijenjati s onima koje ne možete. Iako SWAT ne traži da se u žaru bitke mnogo tipka, tj. daje bilo kakve komande vašoj momčadi, neke tipke su važne da bi se susret završio sa što manje žrtava. Tako je tipka kojom se derete na osumnjičene možda čak i važnija nego klik na mišu kojim "oslobađate" metke iz vatrenog oružja. Ja vam neću objašnjavati koje su to tipke, to je na vama da naučite. Da bi sve tipke i akcije iskušali, u stvarnosti preporučujem da krenete na SWAT-ovo vježbalište. Malo je zakamuflirano, ali lako ćete ga naći ako pogledate pod pojedinačne misije. U tom dijelu možete vježbati od ulaska kroz vrata, preko postavljanja eksploziva do iskušavanja kakav utjecaj vaši metci imaju na različite materijale. Ponajprije, naučite kakvu udarnu moć imaju pravi i plastični (ili gumeni) metci. Iako sam rekao da vam neću govoriti koje tipke morate pritisnuti, ova opcija zna ostati sakrivena za velik broj igrača. Kada odaberete neko oružje, sa "space" pozovete prikaz svega što posjedujete i onda s F11 i F12 mijenjate između bojnog streljiva i školskog. Omjer pravih i školskih metaka za pojedino oružje možete regulirati prije svake misije (školski metci su iznimno dobri kad morate nekog uloviti živog, jer oni pogođenom izazivaju bol, ali ga ne ubijaju).



Obavezno proučite edukacijski dio koji će vam na slikama i filmovima prikazati kako ulaziti u prostorije, uhititi sumnjivce i pozvati pojačanje izvana koje će ih odvesti. Bez toga ne ide.

Psiha

Najvažnija stvar u SWAT-u je pshičko stanje pojedinca. Ono odlučuje hoće li baciti oružje ili nastaviti paljbu po vama. Prestrašiti četiri terorista, kad sami upadnete u sobu, je nemoguće. Prije ćete vi biti mrtvi nego što će oni baciti puške. Ali, ako je prijeko potrebno da sami uđete u prostoriju, jer, recimo, vaša momčad čisti ostale sobe, pogledajte prvo stanje sa zrcalom.Ta mala sprava život znači jer vam točno govori gdje se koji terorist nalazi. Ali morate paziti kada špijunirate, jer kad teroristi vide zrcalo, hvataju se oružja i kreću prema vama. Zato morate biti pažljivi. Suzavac ili dva bacit će u očaj svakog terorista (osim u misiji koja se odvija u kanalizaciji gdje teroristi nose plinske maske). Kad bacite suzavac, bacite još jedan *flashbang* i onda s upaljenom svjetiljkom upadnite unutra i derite se čim više možete. Pokušajte malo prorešetati školskim streljivom, a ako vidite da nema uspjeha, otvorite vatru s pravim streljivom.

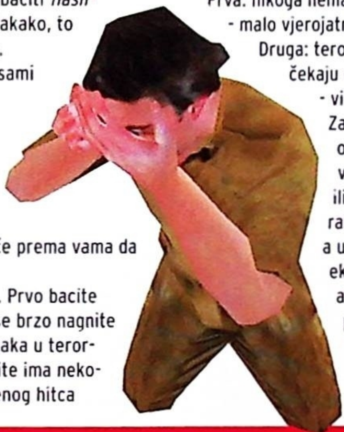


Ako, pak, želite da teroristi ostanu živi, preporučujem da im u svako rame smjestite po jedan metak, nakon čega će se oni ili baciti na pod ili baciti oružje i kleknuti nakon čega ih možete vezati lisicama.
Taoce morate obvezno zaštititi i izvesti van. Sve likove u igri (osim pokojeg djeteta) koje srećete obvezno morate vezati lisicama i pozvati dečke u plavom da ih odvedu van. Ako, pak, kojeg taoca ranite, pozovite ih da ih strpaju u hitnu. Dakako, ako taoca ubijete, misija je propala. Ima jedan mali problem koji se javlja kad nekom stavite lisice i naredite da ga odvedu van. Naime, sve dok vi ili vaša momčad stoji u vidokrugu osumnjičenog, policajci neće doći i odvesti ga. Zato radije otiđite u drugu sobu i malo pričekajte.



Prava akcija

Kad krenete u akciju, jedino na što morate paziti je vrijeme (jer su neke misije vremenski ograničene) i mod u kojem se nalazite. Preporučujem da se kroz većinu misija krećete u akcijskom modu i čim više da koristite momčad.
Pri ulasku u prostoriju, obavezno naredite da vam momčad pokriva vrata. Ovisno o poziciji u kojoj se nalazite, koristit ćete cijelu momčad ili plavi i crveni. Ako se nalazite u dugom hodniku, stavite da jedan dio momčad pazi na cijeli hodnik, dok se vi s drugim posvetite vratima. Dvojici koji ne čuvaju hodnik naredite da razbiju vrata, bace *flashbang* i počiste dok vi odmah pripremite suzavac.Čim oni razvale vrata, ubacite suzavac, a oni će samo nekoliko trenutaka nakon toga ubaciti *flashbang* i upasti unutra. Dakako, to vrijedi za "teške" sobe.
Isto tako, ako odlučite sami malo izviditi situaciju i ostavite momčad da počisti hodnik (pazite da vas ne otkriju). Ali ako akcija počne i čim ostatak momčadi čuje vaše pucnjeve, krenut će prema vama da vam da podršku.
Često rabite naginjanje. Prvo bacite pogled zrcalom i onda se brzo nagnite te isplaite nekoliko metaka u teroriste. Ako soba koju čistite ima nekoliko vrata, nakon ispaljenog hitca (dakako, kad obračunate s teroristima) pojurite u jedan ugao sobe i nekoliko sekunda nakon toga motrite na vrata. Ako nitko ne ulazi, to može značiti dvije stvari.
Prva: nikoga nema u susjednim prostorijama - malo vjerojatno.
Druga: teroristi su se organizirali i čekaju da neki naivac otvori vrata - više vjerojatno.
Zato pozovite momčad i organizirajte upad. Kroz vrata možete upasti potiho ili u stilu. Potiho je kad rabite alat za obijanje brava, a u stilu kad postavite eksploziv, odmaknete se i aktivirate ga. Drugi način u prvi trenutak zaslijepi protivnike tako da vam da sekundu više za daljnje djelovanje.



NE UBIJ BRAĆU SVOJU

U žaru borbe nekad vam se zna dogoditi da koji vaš metak zaluta prema nekome iz vaše momčadi. Oni neće time biti zadovoljni, a ako vam se to nekoliko puta dogodi, pucat će na vas. Zato editirajte "swat.cfg" datoteku koja se nalazi ondje gdje je igra instalirana i pronađite redak gdje piše "shootgoodguys=1" i broj 1 promijenite u 0. Tako vaši metci neće uzrokovati štetu čak i ako pogode nekog iz vaše momčadi.

ŽIVAHNI TAOCI

Kad upadate u prostoriju, taoci se često razbježe na sve strane i dok ih vi sve pohvatate već je kasno. Zato, ako im je baš do bježanja, bacite suzavac i neće se stići micati, a ako je uistinu žurno - ranite ih. Ne preporučujem da vam to prijeđe u naviku, nego da to baš radite ako je žurno ili ako se neki terorist skriva iza taoca.



Pri upadima u sobu kriminalci obično odmah ne zapucaju jer se nadaju da se možda mogu izvući živi, a računaju da policija neće odmah pucati. Tu je vaša prednost. Ako namjeravate zapucati, budite sigurni da ste barem malo zaklonjeni i da je momčad u blizini.
Kako vidite, često je spominjem, jer je ona osnovno sredstvo koje djeluje kao dobro uglancan stroj.

Oslonite se na tlocrt

Kako će vas često puta tijekom igre ubiti i već znate dobar dio mape napamet, bilo bi dobro da vašoj momčadi naredite da počne s čišćenjem određenog dijela i da nadgledate što rade u malom prozoru koji možete otvoriti. Za to vrijeme vi upadnite kroz drugi ulaz i udruženim snagama okončajte muke nazočnima.
Postoji nekoliko iznimno zahtijevnih misija jer je riječ o kompleksima koje je potrebno očistiti, a najveći je problem taj što sve ima više ulaza i izlaza pa neprekidno očekujte da vas netko zaskoči sleđa. Jedna od najzbunjujućih misija je ona u kanalizaciji koja izgleda kao labirint, ima više razina, a ograničeni ste i vremenom, a bombe koje tražite su uglavnom u mraku. Kako tu nema vrata, a teroristi nose plinske maske, naredite momčadi da se podijeli i da svatko očisti svoj dio.Vi krenite svojim putom i samo budite spremni za pucanje i ubijanje. Kad mislite da je razina počišćena, prošećite i pazite na bombe koje morate deaktivirati. Odmah nakon toga spustite se jednu niže i ponovite postupak. Prije svega, tu pomaže i tlocrt koji gledate dok planirate misiju.
Iako je vaša momčad iznimno pametna i vrijedna, ponekad jednostavno zaborave pogledati na sve strane pa metak dohvati kojeg od njih. Nemojte se bojati za njih jer nikad ne poginu, ali javite svojima da je policajac ranjen.Vi niste solist, pazite na svoju momčad i oni će više nego dobro paziti na vas. Koristite se često njihovim uslugama jer imaju bolji vid od vas pa ćete vidjeti terorista kojeg biste inače u žurbi zaobišli u mračnom kutu.

hackermanija

ODIUM

Za sva oružja i beskonačno života pritisnite SHIFT i F10 te otipkajte: give me all.

SOUTH PARK RALLY

Umjesto šifri, nekoliko savjeta za igru:
Dildo poboljšanje napada prvoplasiranog vozača. Upotrijebite ga prije utrke.
Zapamtite stazu (položaje zavoja, u kojem se smjeru pružaju i sl.) jer je to jedini način za uspješno savladavanje prepreka.
Normalne krave koje se kreću stazom nisu problem, ali pazite na one lažne, koje protivnici mogu postaviti po stazi, a koje eksplodiraju.
Pas Sparky može biti vrlo iritantan po vaše protivnike. Koristite ga intenzivno na svim protivnicima.

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Kao ime unesite "**MAKE BELIVE**" i otipkajte sljedeće šifre:

+	dobijate 100.000$
E	utakmica završava jedanaestercima
F	jedanaesterac za protivnika
G	igrač koji je posljednji imao loptu zabija gol
1/2/3	utakmica završava 1/2/3:0
4/5/6	utakmica završava 0:1/2/3

TOY STORY 2

Za neranjivost, kad se pojavi natpis "Press Jump", brzo otipkajte **alakazam**.

LEMANS 24 HOURS

Unesite ove šifre kao imena:

ENDOFFERS	svi auti (u championship modu)
LEMANSOFFERS	svi auti (u LeMans modu)
ALLTHECARSNOW	svi auti (u arcade modu)
1999CHEATCARS	svi auti (u run modu)
ALLTRACKSPLEASE	sve staze (u arcade modu)
19BMW99	99 BMW-a LMP (u trening modu)
1999AUDI	99 Audija Roadster (u trening modu)
TOYOTA1999	99 Toyota (u trening modu)

SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR

Tijekom igre pritisnite F12, otipkajte imarealweenie i ponovno pritisnite F12 za aktiviranje varanja. Da biste upisali šifru, morate pritisnuti F12, otipkati šifru i ponovno pritisnuti F12. Šifre su sljedeće:

makethemstopmommie	isključuje neprijateljsku inteligenciju
hidetext	isključuje tekst koji se ispisuje
enemies	možete vidjeti neprijateljske hit pointe
sight	vidite liniju vida
spy	imate pogled na debug podatke
fps	vidite broj fpsa

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Pritisnite ESC i pojavit će se izbornik za varanje. Sad možete utipkati ove šifre:

gothere	odabirete nivo
glowfist	pojačava vatrenu moć
gimmelife	pet dodatnih života
gimmelumz	pet dodatnih lumza

SAVJET VIŠE

X-Beyond The Frontier

Otisnite se u svemir, preživite i zaradite

Ova izvrsna igra nije lagana ni onim malo starijim igračima koji su igrali Elite, a sigurno zadaje probleme i mlađoj populaciji. Da bi svi mogli iskusiti zabavu koju nudi ova igra, evo nekoliko savjeta za početnike, ali i za "veterane"



PIŠE **Krešimir Jozić**

Prva i osnovna stvar u igri je da morate sami odlučiti hoćete li biti pošteni trgovac ili gusar. Ako postanete gusar, život će vam biti mnogo teži, a da biste imali i kakvu zaradu od takvog života, morat ćete se ograničiti na pljačkanje brodova samo jedne ili najviše dvije vrste. Ako pak odlučite biti pošteni trgovac, nemojte misliti da će igra biti lagana. Trgovanje je naporno i dugotrajno, a tu su uvijek drugi gusari i neprijateljski Xenoni.

Na početku

igre preporučujem da malo trgujete s Energy cells jer ih se može nabaviti prilično jeftino (nemojte dati više od 10 kredita), a trebaju ih sve tvornice i prodajna cijena nije nikad manja od 15 kredita. Kad sakupite dosta kredita, idite u glavnu stanicu sektora i povećajte prostor za robu na 50 te kupite S.E.T.A.. S toliko prostora nastavite trgovati s Energy cells ili malo eksperimentirajte sa skupljim stvarima. Najbolji je način za pregled sektora utvrđivanje kojom se i gdje robom isplati trgovati da za zainteresiranu tvornicu pregledate informacije o njoj. Na taj ćete način saznati koju robu možete kupiti ili prodati te njenu količinu (plava crta pokraj imena). Jasno, što je više jedne vrste robe i cijena joj je niža, a što je te robe manje, cijena joj je viša. Sljedećih nekoliko stotina kredita iskoristite za kupnju Tactical Navigation Systema koji će vam olakšati kretanje po nepoznatim sektorima. Ako želite nastaviti zarađivati i još bolje opremiti brod (što je preporučljivo), ostanite malo u ovom sektoru i trgujte, jer u svim drugim sektorima ima neprijatelja, a za njih još niste spremni. U sektoru su od važnijih stvari za kupnju laseri, i to Beta Impulse Ray Emiter (po mogućnosti dva komada). Trebat će vam i bolji štit, pa kad zaradite dovoljno, kupite barem jedan od 5 megavata, a ako si možete priuštiti, prodajte trenutačni od 1 megavata i kupite dva od 5 megavata. Osim ako se niste odlučili za život gusara, neće vam trebati Freight Scanner s kojim možete saznati što prenose drugi brodovi. Bilo bi pametno kupiti Mineral Scanner koji će vam, čak i ako nećete kupovati rudnike, dobro doći u igri.

Ako vam je trgovanje dosadilo, krenite u neki drugi sektor i pokušajte pratiti tijek igre, a prije odlaska u glavnoj stanici u sektoru kupite (dakako, ako si možete priuštiti) dozvolu za napad na neprijateljske brodove. To je vrlo koristan komad papira jer za svaki neprijateljski brod uništen u sektoru vrste koja vam je prodala dozvolu (u ovom slučaju Teladi, ali ima i drugih) dobivate i novčanu nagradu čiji iznos ovisi o jačini neprijateljskog broda. Ah da, još jedna stvar koja ima veze s tijekom igre je i vaš dug razaraču Teladi Phoenixu. Ako ga vratite, Teladi će se prema vama bolje ponašati i reći će vam neke korisne informacije. Ipak, nije nužno vratite taj dug odmah, poslije ćete imati toliko kredita da će vam ga biti lagano vratiti. Stoga preporučujem da to i učinite.

Za više kredita

trebalo bi, dakako, više trgovati. No, možete kupiti tvornice koje će raditi za vas, a vi samo navratite i pokupite zaradu. Za početak je pametno kupiti Power Plant, čija je cijena najniža (7500 - 8500). Da biste kupili tvornicu, morate odletjeti do velikog transportnog broda (ima jedan u glavnom sektoru svake vrste) i reći mu da vas slijedi. Sletite u Shipyard i kupite tvornicu te odletite do mjesta na koje ju želite postaviti. Preporučujem da s prvim Power Plantom odletite kroz vrata koja vode u Greater Profit sektor i postavite je pokraj tvornice kristala. Sada odletite u tvornicu kristala, kupite kristala koliko god možete nositi i odletite u svoj Power Plant. Iskrcajte kristale i odredite cijenu Energy Cellsa. Najbolja cijena je 6.5, jer će tada svi kupovati kod vas i donositi vam lijepu zaradu. U Power Plant ćete često morati svraćati i donostiti još kristala te skupljati kredite. Za sve druge tvornice se, nas-

NEKOLIKO SAVJETA, LAKŠE SE DIŠE.

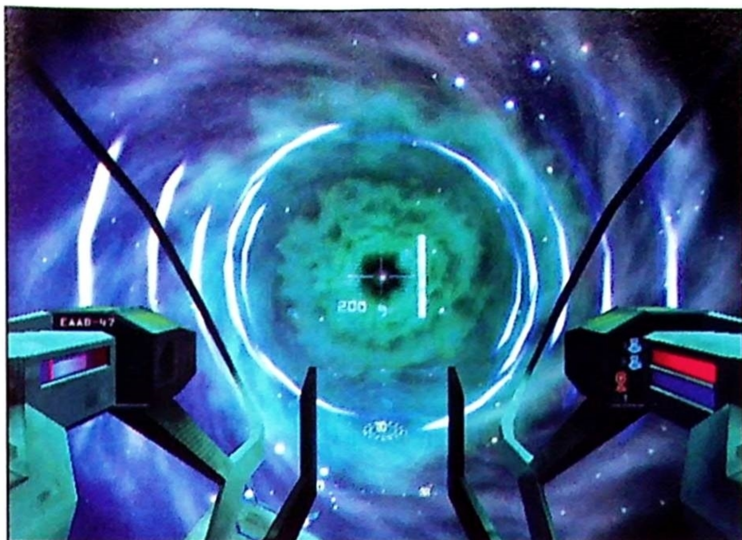


Kad imate S.E.T.A., uključite ga kad putujete, on će ubrzati vrijeme putovanja - ali ne i vas. Postoji i poboljšanje za nj, ali kad ga nađete, trebate imati i mnogo kredita za kupnju. Nemojte se previše upuštati u borbe s Xenonima dok ne nabavite prilično jak štit i bolje oružje, ali uvijek kupite dozvolu za napade na neprijateljske brodove i nemojte zaboraviti da uništavanje gusara i Xenona u sektoru neke vrste poboljšava mišljenje te vrste o vama. Kad rabite turbo, štit će vam se smanjiti do kritične razine, ali dok ga god imate, nećete eksplodirati. Iako nije pametno previše koristiti turbo, preporučujem da to činite kad bježite od neprijatelja - iako će vam štit oslabiti, oni vas neće moći pratiti. Budite oprezni kod slijetanja u tvornice i stanice, uvijek morate tražiti dopuštenje za slijetanje i onda pričekati da se pojave zelena svjetla ispred vrata i na vašem mjeraču brzine. Dok vam se svjetlo na mjeraču brzine ne pojavi, nemate dopuštenje za slijetanje - zelena svjetla na stanici mogu biti namijenjena i nekom drugom brodu.





Trgovina je glavni dio ove igre i najlakše je započeti trgujući Energy Cellsima ali ovo je primjer kad ih ne biste smjeli kupiti jer je ovo stvarno previsoka cijena



Skok kroz svemirska vrata izgleda isto kao i skok na početku igre samo što vas ovaj neće baciti u neki daleki dio svemira ili, kad bolje razmislimo, zapravo hoće

reću, može unajmiti transporter koji će donositi potrebne sirovine. Od tvornica se isplati kupiti još jedan Power Plant i staviti ga pokraj prvog, tako da zarada dolazi i kad vas nema duže vrijeme. Još biste mogli kupiti Silicon i Ore Mine te ih postaviti na odgovarajuće asteroide. To napravite tako da nakon što skenirate i nađete odgovarajući asteroid, dođete do tog asteroida i čekate da se transporter približi. Potom kažite da postavi rudnik. Kod svih tvornica vam je dovoljan jedan, i to najjeftiniji, transporter, a kad vidite koje sirovine treba ta tvornica (primjerice, Silicon Mine treba Energy Cells), onda kupite i tu tvornicu te nemojte odrediti veću nabavnu cijenu sirovina od one po kojoj vi prodajete.

Evo primjera takvog namještanja cijene s Power Plant i Silicon Mine. U Power Plantu ste namjestili da se Energy Cells prodaju po 6.5 kredita, pa u Silicon Mine, koji za rad treba samo Energy Cells, namjestite maksimalnu cijenu kupnje sirovina 6.5 kredita. Na taj ćete način dobivati novac od Silicon Minea, a novac koji bi potrošili na sirovine vraćat će vam se preko vašeg Power Planta jer će upravo ondje kupovati vaš transporter. Kad napravite ovakav krug od nekoliko tvornica, imat ćete stalni prihod od nekih sto do dvjesto tisuća kredita te ćete moći bez problema ići na duža putovanja, a kad se vratite, dočekat će vas vrlo lijepa svota. Samo nemojte misliti da biste mogli izgraditi svoj sektor, jer neke tvornice (poput Shipyarda) ili stanice ne donose nikakvu dobit kad se pogleda koliko zapravo troše.

Putovanja

znaju biti teška i dosadna, a katkad završe vrlo brzo ako vas neki neprijateljski brod iznenadi. Zato se uvijek prije nego idete predaleko od početnog sektora, kao što sam već spomenuo, opremite oružjem i boljim štitom. Svemir u igri je, ako ne baš beskrajan, onda prilično velik te je dobro znati zašto putujete. Zato što želite malo pratiti tijek igre ili tražite sektor u kojem ćete trgovati ili možda samo želite naći neku tvornicu. Ako samo istražujete ili želite promjeniti sektor, idite u smjeru u kojem želite, ali nemojte zaboraviti put kojim ste došli, tako da se uvijek možete vratiti do svojih tvornica (ako ste ih kupili). U slučaju da istražujete svemir, ali i pratite tijek igre, nemojte zaboraviti da možete komunicirati s drugim brodovima i pitati ih kako doći do sljedećeg sektora koji vam je važan za priču. Dakako, hoće li odgovoriti, ovisi o vašem odnosu s tom vrstom. Split vam, primjerice, neće ništa reći dok ne dođete u njihov sektor, a onda još morate pridobiti njihovo povjerenje. Za razliku od njih, Teladi će vam postajati bolji prijatelji što više trgujete kod njih, a Boroni su već otpočetka vrlo prijateljski raspoloženi. Nadam se da su vam ovih nekoliko savjeta i činjenica pomogli te da ćete uživati u igri. Nemojte zaboraviti da igra zapravo nema kraja, jer kad (i ako) nađete Zemlju, vi još uvijek nastavljate putovanje svemirom. Zato se zabavite. Ako vam dosadi pošteno trgovanje, nemojte počinjati iznova nego jednostavno nastavite igrati kao kriminalac. Sretno!



Vaš brod je različit od svih drugih ali mislim da se vidi da je sa Zemlje, jer malo podsjeća na današnji space shuttle



Kada se borite protiv velikih transportera onda je možda najbolje doći na veliku blizinu te održavati tu razdaljinu i raspaliti po brodu



Svemirska vrata su veze između različitih sektora u svemiru. Svugdje izgledaju potpuno isto

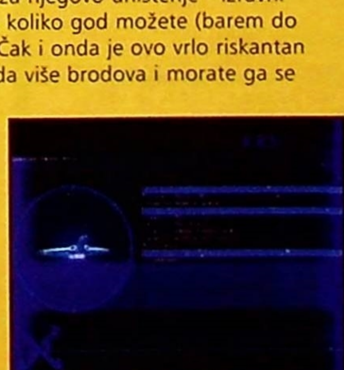
S KIM DA SE BORIM, OD KOGA DA BJEŽIM?!?



M5 je najslabiji od svih Xenona koje ćete sretati izvan njihovog područja. Štit mu je samo jedan od 1MW i ima dva Alpha Impulse Ray Emittera koji vam neće predstavljati nikakvu prijetnju ako imate barem jedan štit od 5 MW. Ovaj brod napadnite kad ga vidite, a kad vas napada više Xenona uvijek se riješite prvo ovih brodova jer je najlakše (uvijek je bolje što prije smanjiti broj neprijatelja).



M4 nosi jedan štit od 5 MW i dva lasera malo jača od A.I.R.E. koji ga, spojeni s velikom brzinom ovog broda, pretvaraju u opasnog protivnika. Uđite u borbu s njim samo ako imate barem Beta I.R.E. i barem jedan štit od 5 MW (poželjna bi bila dva). Brod je i vrlo izdržljiv zbog svog jačeg štita te je vrlo korisna (i riskantna) akcija za njegovo uništenje - izravni sudar. Dakako, prvo mu smanjite štit koliko god možete (barem do pola) i budite sigurni da je vaš pun. Čak i onda je ovo vrlo riskantan potez, ali vrlo koristan kad vas napada više brodova i morate ga se riješiti na brzinu.



M3 je vrlo opasan brod koji nosi jedan štit od 25 MW i dva B.I.R.E.-a koji vam mogu nanijeti veliku štetu. Nikako nemojte ući u borbu s njim ako i vi nemate štit od 25 MW i neko oružje jače od njegovog. Nemojte ga zamijeniti za M4 jer bi vam to mogla biti posljednja greška u životu (ovaj je brod vrlo brz i iznimno opasan).

hackermanija

LEGO LOCO

Ako želite Space Shuttle, postavite dva radara jedan do drugoga i pričekajte neko vrijeme. Za vlak duhova, postavite datum na 31. listopad (October). Da biste vidjeli čudovište iz Loch Nessa, postavite cvijeće svuda oko jezera. Divovskog robota ćete dobiti tako da postavite radar pokraj zgrade sa slovima IG. Ona će se transformirati u robota. Postavite četiri ceste u krug i nastat će otok.

1602 A.D.

Tijekom igre pritisnite **CTRL + SHIFT + ALT + W** da bi se pojavio prompt. Otipkajte **2061** i pritisnite Enter. Pritisnite **A** i pritisnite Enter. Sada možete tijekom igre pritisnuti odgovarajuću kombinaciju tipki.

SHIFT + K	top
SHIFT + M	novac
SHIFT + Z	cigle
SHIFT + H	drvo
SHIFT + T	alati
Fastgame	sve zgrade
Gold	zlato

INTERSTATE '82

Tijekom igre pritisnite ESC i otipkajte šifru. Nakon šifre, morate ponovno pritisnuti ESC da biste je aktivirali.

CUDDLE	neranjivost za vozila
HUGS	neranjivost za prijateljska vozila
SYRUP	zamrzava računalna vozila
CARESS	kompletno streljivo
IMLAME	preskače misiju
KISS	uništava naciljano vozilo
LOVE	uklanja sve neprijatelje s radara
NUKEME	samouništenje

THE SIMS

Napraviti susjedstvo po želji (bez obzira koje to želje bile) nije uvijek lako. Uvijek se pojavi neki gnjavež koji misli da bi bilo bolje ovako, a ne onako, da bi on to bolje napravio i sl. Da biste ga se riješili, iskoristite priložene šifre, ali znajte: "Pobjednici ne koriste šifre!". Tijekom igre pritisnite **CTRL + SHIFT + ALT + C** i pojavit će se prompt u gornjem lijevom kutu ekrana. Sad možete otipkati ove šifre:

klapaucius	1000 simoleonsa
water tool	Island kuća
interests	mijenjanje osobnosti i interesa
autonomy (1-100)	reguliranje nivoa slobodnog mišljenja
grow grass (1-150)	reguliranje rasta trave
set hour (1-24)	reguliranje vremena dana
set speed	reguliranje brzine igre
map edit on	uključivanje editora mape
map edit off	isključivanje editora mape
route balloons on	uključivanje osnovnih uputa
route balloons off	isključivanje osnovnih uputa

ABOMINATION

Ljigava gamad je odjednom počela misliti i (gle čuda!) došla na ideju da bi mogla pokoriti čovječanstvo. Iskreno, bolje bi joj bilo da nije počela misliti. Da i sama dođe do tog uvjerenja, pomoći ćete joj vi zahvaljujući vašim vatrenim igračkicama i pokojoj šifri. Pritisnite ENTER i otipkajte šifre:

Autowin1	trenutačna pobjeda
Dolemite	vojnici su nepobjedivi
Paul haney sees all	pokazuje neprijateljske vojnike
Toggle bottombar	uključuje ili isključuje display na dnu ekrana
Set campaign	odabirete kampanju

Imena kampanja su: Angola_tutorial, Angola, Romania, Kola, Caribbean, Kola_2, Ecuador, Peru, Angola_2

Vijesti

Kako se nedavno Japan našao na meti hakera koji su napadali vladine siteove, Japanci su dosta vremena posvetili analiziranju kako je uopće do toga došlo. Zaključili su da su hakeri najvjerojatnije pristupali siteovima preko lozinka inženjera koji rade na tim sustavima. Nadamo se da će fanatični Japanci to dobro podnijeti i da o harakiriju nitko ne razmišlja



Ako veliki kao Yahoo ne mogu izdržati hakerske napade, tko može?

Kako se lagano cijeli svijet budi i shvaća da je važno štititi svoje sustave, tako je ministarstvo pravosuđa u SAD-u (Department of Justice) zatražilo 37 milijuna dolara iz ukupnog proračuna (23.4 milijarde dolara) za 2001. za potrebe zaštite sustava cijele nacije. Vjeruje se da će im ta svota biti odobrena jer je i predsjednik SAD-a nedavno najavio kako će se povećati nastojanja da se iskorijeni cyberterorizam. Nadamo se da hakeri nisu to shvatili kao rat jer bi se inače vladi SAD-a crno pisalo. Ali, u tom kontekstu moramo razlikovati prave cyberteroriste i hakere. Prvi su štetočine, drugi nisu (jednostavno).

Filipinski predsjednik se iznenadio vidjevši da mu je site hakiran. Zapravo ga je više iznenadilo što je nepoznati haker ostavio poruku seksualnog sadržaja. Gospodin D. Gagelonia, direktor ureda za komunikacije, izjavio je da poruka ima sadržaj od kojeg bi mogao dobiti infarkt da je stariji. Možemo samo nagađati što je sve pisalo.

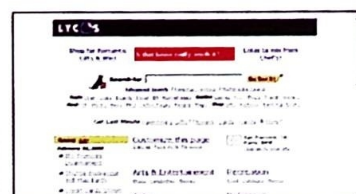
Umirovljenici su počeli osvajati Internet, ali ga, čini se, ne koriste za razmjenu recepta. U SAD-u su nedavno zaustavili 60-godišnjakinju koja je pomoću Interneta iz svojeg doma sudjelovala u Internet prevari. Naime, sumnja se da je okrala više stotina ljudi diljem zemlje. To je još jedan dokaz da se lopovi prilagode svakom okružju.

Ako još niste pročitali ili čuli, autor poznatog DeCSS-a, Jon Lech Johansen, je uhićen. DeCSS je program koji omogućuje da se sadržaj DVD-a "skine" na tvrdi disk, znači ripper za DVD. Kako većina ljudi želi da se Jon Lech Johansen pusti na slobodu, mnogi zanesenjaci, Linux korisnici i hakeri će dijeliti letke ispred kina diljem svijeta u nastojanju da to postignu. Iskreno se nadam da će im uspjeti.

eBay, najveća aukcijska kuća na svijetu, počela je oštro provoditi svoju politiku koja zabranjuje stavljanje bannera na njihove stranice. Nakon mnogih žalbi korisnika, eBay upozorava sve prodavače koji uz svoje oglase stavljaju i bannere da će ih maknuti na silu. Kako je eBayev glasnogovornik Kevin Pursglove rekao, eBay zajednica privlači mnoštvo ljudi baš zato što eBay nije nakrcan bannerima. Kako je u posljednja dva mjeseca stigla gomila pritužbi, eBay je bio prisiljen reagirati.

Yahoo je uz Altavsitu jedan od najposjećenijih search enginea na mreži. I u skladu s tim, ima dosta snage da izdrži i najveće gužve. Ali nedavno nije izdržao hakerski napad te je gotovo 3 sata ostao paraliziran. Hakeri zaravo nisu provalili na servere, nego su napali DoS (Denial of Service) napadom. U svom pokušaju uspjeli su generirati čak 1GB/s lažnih upita i tako je Yahooov router doživio krah. Napad se dogodio u 10:30 po srednjepacifičkom vremenu, a zasad se još ne zna tko je zaslužan za to. Priča se da nije samo napadan glavni site u SAD-u, nego su stradali i Yahoo Mail i neke stranice Geocitiesa koje Yahoo ima pod svojom kontrolom - čini se da se nekome Yahoo ozbiljno zamjerio. Sve se to dogodilo tako brzo da se promet nije uspio preusmjeriti, trebala su tri sata rada da se počne odvijati koliko toliko normalno. Prema brzini i snazi, ovo je najjači DoS napad ikad napravljen. Za svaki slučaj, glasnogovornici Yahooa su spomenuli kako nijedan dio Yahoo mreže nije bio hakiran i da su podaci još uvijek na sigurnom. Osim ovoga na Yahoou, najpoznatiji DoS napad dogodio se prošle godine u svibnju kad je pogođen FBI-ov site (o tome smo već pisali). Nažalost, nema sigurne zaštite od DoS napada jer oni ne ovise o sigurnosti sustava, nego o propusnosti tako da se analitičari boje da bi takvih napada moglo još biti u budućnosti.

Lycos je kupnjom Valent Softwarea osigurao proširenje svog asortimana usluga. Kupnja ga je stajala 45 milijuna dolara isplaćenih u dionicama Lycosa. Valentov NetClub je već poznata usluga među Lycosovim korisnicima.Omogućavala je da se različiti korisnici povežu s različitim "klubovima", tj. skupinama ljudi koji dijele iste interese. Nedavno se broj od 7800 klubova povećao na 62000, a broj posjetitelja klubova porastao za 500 posto. Te su brojke navele Lycos da još čvršće veže Valent uza se.



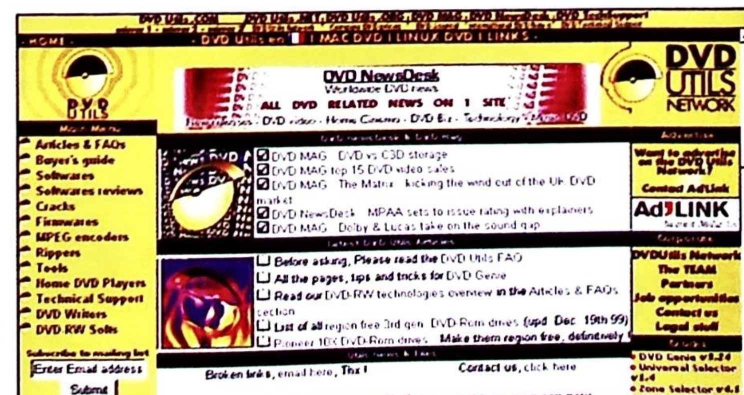
Velikim kupnjama portali se natječu za popularnost



Makar je pod tužbama, MP3.comu ide odlično

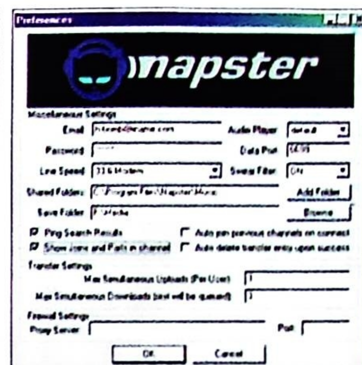
MP3.com pod udarom

Čini se da su Zagorci imali veliki utjecaj na svijet. Nedavno je RIAA (Recording Industry Association of America) tužila MP3.com da su radili veliku online bazu mp3-a koji imaju copyright na sebi. Trebalo je proći neko vrijeme da se MP3.com pribere, a onda su oni tužili RIAA-u da se služi nepoštenim/nezakonitim poslovnim taktikama. Prema izjavama Michaela Robertsona, izvršnog direktora MP3.coma, RIAA je vršila agresivni pritisak na njihove dužnosnike i ovo je bio način kako da se to prekine. Još se ne zna kako će se sve ovo završiti, ali čini se da dok je god mp3-a, bit će i tužbi i svađa između glazbene industrije i Internet siteova koji se bave njime.



Na DVDUtils možete naći i popularni DeCSS

Napster - velika briga glazbene industrije



Napster je više nego jednostavno konfigurirati

Otkako se mp3 format proširio Internetom i otkako mu je popularnost porasla, glazbena industrija "bitku bije" s gomilom siteova zaduženih za bavljenje tim popularnim formatom. Najčešći način međusobne komunikacije su sudske tužbe i zabrane kojih je više nego dosta. Glavni spor je u copyrightu koji bi se trebao plaćati, ali to baš i nije praksa

Po zakonu, vi možete svaki svoj CD pretvoriti u mp3 (mp3 je zapravo treći sloj MPEG-1) i koristiti za vlastite potrebe, ali je kopiranje ili prodaja tih mp3-a zabranjena. Kako nitko ne voli pirate, ne voli ih ni glazbena industrija jer se, osim igrara i programa, naveliko prodaju CD-i puni mp3-ova. Samo za ilustraciju: na jedan CD stane oko 10 albuma komprimiranih u mp3 datoteke (dakako, uz CD kvalitetu zvuka 128kbs, 44kHz, stereo). Ali u ovoj priči pirati nas uopće ne zanimaju. Tu je glavni "negativac" Internet, tj. njegova otvorenost. Pomoću njega nabava mp3-a ne predstavlja problem, postoji gomila searh enginea koji su se specijalizirali za pronalaženje siteova s mp3 datotekama; čak i u običnim tražilicama, kad upišete frazu "+mp3 +download", dobivate gomilu siteova (vjerojatno je fraza na koju dobivate i više siteova "sex"). Internet nije pod ničijom kontrolom (barem tako volimo misliti) pa se takvi siteovi mogu teško ili nikako zatvoriti, a za svaki zatvoreni nikne po 10 novih.

Napster bi jednostavo mogli opisati kao komad softvera specijaliziranog za pronalaženje i razmjenu mp3 datoteka. Osim te osnovne djelatnosti, Napster u sebi sadržava i jednostavni mp3 player kojim možete provjeriti kakvog su zvuka mp3 datoteke i svoju inačicu IRC programa koji se spaja na Napsterov sever, gdje se sve grupe bave mp3 glazbom i razmjenom.

Napster je sa svojih 800kb pravi mali div. Osim što odlično radi, potpuno je besplatan. Nema nikakvih oglasa koji bi se stalno vrtjeli u malom prozoru, sve je besplatno i bez ikakvih obveza.

Jedino što morate učiniti (osim skinuti Napster s mreže) je odmah na početku ispuniti mali obrazac u kojem navodite svoj nick, password i e-mail adresu. Dakako, morate odlučiti hoćete li dijeliti svoje mp3-ove, ali kako nismo blagoslovljeni brzim vezama, ne vjerujem da ćete to previše željeti.

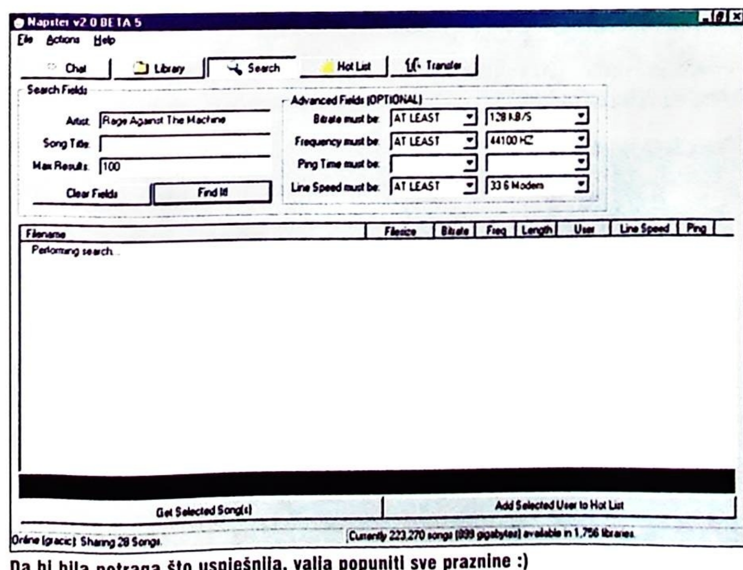
Potraga, tj. seach je jednostavan i bogat opcijama. Osnovne su opcije pretraživanje po autoru, tj. izvođaču i nazivu pjesme. Ali da ne biste dobili traljave rezultate, svoju potragu možete ograničiti određivanjem minimalnog ili maksimalnog bitratea i frekvencije (to su postavke kojima se enkodiraju mp3 datoteke; kako sam već gore spomenuo, 128kps, 44kHz i stereo daju CD kvalitetu zvuka). Od "brzinskih" opcija tu je odluka kakav ping hoćemo (što manji ping, to bolje, samo pitajte ljude koji igraju online igre) i kakva brzina veze mora biti s druge strane. Kad podesite te jednostavne opcije, potraga će vam uvijek davati zadovoljavajuće rezultate.

Brzine su prikazane, osim brojkama, i pomoću boja. Crvena vam govori da korisnik s druge strane (od kojeg uzimate mp3) ima ili 33.6kbps modem ili niže ili ne zna koji modem koristi. Žuta vam govori da se s druge strane skriva ili 55.6kbps modem ili ISDN s dva B kanala (128kbps). I zeleno svjetlo znači da je neki sretnik blagoslovljen kabelskim modemom, DSL-om ili satelitskom vezom. Normalno, čim vi skidate mp3-ove od nekog tko ima bolju vezu ići će brže, ali pazite koji ping ima. Ako je visok, to znači da mnogo ljudi skida datoteke pa od brzine nećete osjetiti ni *b*.

Zbog gomile korisnika i Napster zajednice koja se neprekidno širi, koji put se nećete moći spojiti sa serverom pa se strpite i pokušajte ponovno za nekoliko minuta. Također vas moram upozoriti da su svi razgovori na Napsterovom serveru nadgledani, tj. moderirani. Znači, ako kršite odredbe koje su administratori sustava propisali, prvo ćete dobiti poruku "you have been muzzled", a ako ih i dalje nastavite kršiti, izbacit će vas sa servera i pojavit će vam se poruka "you have been killed".

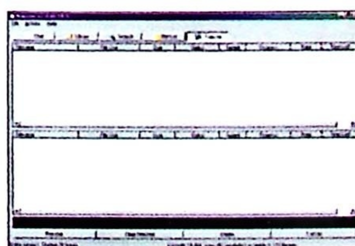
Ako naiđete na kakve druge pojave, to su vjerojatno bugovi u Napsteru koji je sada u Beta 5 fazi, znači testira se, pa nemojte očekivati da radi savršeno dobro u svakom pogledu.

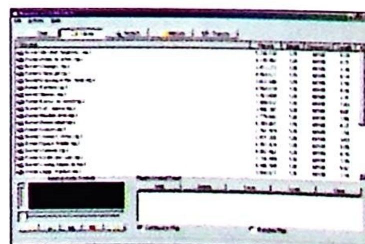
Za razliku od mnogih drugih programa koji se koriste za online komunikaciju ili razmjenu podataka, preko Napstera nećete dobiti ni viruse ni trojane. Kako mp3 datoteke nisu izvršne, tako ih virusi koji inficiraju exe datoteke ne mogu inficirati, a Napster provjerava sve datoteke jesu li prave mp3 datoteke ili su drugi tipovi preimenovani u mp3. Znači, relativno je sigurno.



Da bi bila potraga što uspješnija, valja popuniti sve praznine :)

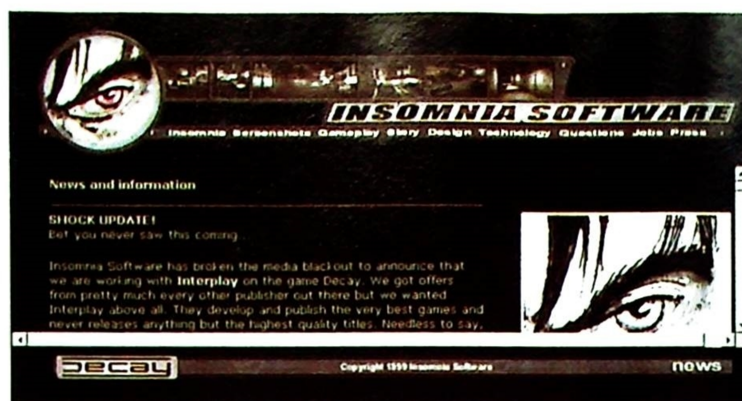
Vote for Napster Napster za Windowse (radi pod Windowsima 95, 98, NT i 2000) možete skinuti na službenim stranicama http://www.napster.com, dok za Linux verziju morate skočiti na http://www.gis.net/~nite. Neslužbeni site koji se bavi Napsterom nalazi se na http://napster.cjb.net i bogat je informacijama o Napsteru i Napster zajednici pa ako već namjeravate skinuti Napster posjetite i ovu stranicu.


Ako ste našli što ste tražili, jedino vam ostaje sve to downloadati


Ako imate brzu vezu, možete podijeliti svoje mp3-ove s drugima

Web vodič

Kako u ovom broju imamo nekoliko uistinu zanimljivih igara (što najava, što recenzija), bilo bi zgodno da vam dam nekoliko web stranica na kojima biste mogli saznati koji detalj više ili, kako vrijeme prolazi, pratiti njihov razvoj ili skidati nove stvari za njih



Insomnia Software radi revoluciju, pogledajte što je to

Prva na mojem popisu (možda zato jer sam je recenzirao) našla se nova igra Maxisa, The Sims. Kako je igra izazvala pravu malu revoluciju, dosta je i zabavna, ali i pomalo naporna, vrijedno je posjetiti njihov službeni site i pogledati što sve nude. Kako je Maxis već prilično dugo dio EA, profesionalizam se vidi i na njihovim stranicama. Makar malo prenatrpano grafikom, barem na prvoj stranici, dočekuje vas site koji se poklapa s igrom do kraja (jedan od takvih je i site posvećen igri Slave Zero, http://www.slavezero.com). Odličnim dizajnom i raznolikošću site će vam dati uvid u svijet Simsa, ali ako ste već ponosni vlasnik igre (moram li napomenuti, originala), nakon registracije otvara vam se široki izbor mogućnosti. Tako možete svoje Simse, obitelj Simsa koju ste vi stvorili, objaviti na Internetu. Kako se u Simsima automatski generira web page s podatcima o svakom članu Sims obitelji, odmah možete vidjeti kako to izgleda. Osim objavljivanja svojih Simsa, možete skinuti nove skinove ili nove stvari za kupnju (trenutačno su aktualne zidne svjetiljke kojih u originalu nema), ali jedna od najzabavnijih stvari je što se svako malo održava neko natjecanje pod SimDay Event. Tako se u čast Valentinova organizira natjecanje parova, tj. tko pošalje screenshot najromantičnijeg para dobiva nagradu. Tako su se autori pobrinuli da vas igra zadrži što dulje pred ekranima. Adresa na kojoj Simsi žive je http://www.thesims.com.

Site koji je čista suprotnost ovome je site posvećen C&C: Renegadeu. Možda je to zato jer je igra još u razvoju, ali ako se sjećate, site koji je bio posvećen Omikron: The Nomad Soulu bio je odlično napravljen i dizajniran dok je još igra bila gomila linija programskog koda.Vidi se da je site posvećen publici u SAD-u. Crvenkastocrna podloga vjerojatno bi trebala dati neki ratni feeling, ali ne događa se baš željeni efekt. Informacija ima malo, a dizajn je prosječan, više smisla imaju dječje slikovnice. Tako ćete naići na odlomke o glavnom junaku igre iznad kojeg će kao kredom pisati "The Guy". Užasno. Ali najveću provalu smijeha izaziva dio gdje piše zašto vi kao elitni komandos GDI snaga idete u rat protiv sila Noda. Službeno objašnjenje glasi: "Plesali ste s Vragom i rukovali se sa Smrti. Svaki metak, svaki rafal ima vaše ime na sebi. Zašto to činite? Zato jer je netko prešao preko crte u pijesku." Kad to vidite, bit će vam svega dosta, ali vam ipak preporučujem da još malo pričekate. Makar je site smeće, najblaže rečeno, na dnu ćete naći linkove do različitih fan siteova koji imaju nevjerojatne količine informacija (valjda ni Westwood nema toliko, a on razvija Renegade). I tako, ako se želite odmetnuti, potražite Renegadea na http://www.westwood.com/games/ccuniverse/renegade/html/main.html.

Još jedna Westwoodova igra koja je ugledala svjetlost dana i odmah podigla veliku prašinu zove se Nox. Ako niste čuli, rađena je u stilu Diabla, a po mnogima, Diablo se (prvi i drugi dio) mogu skriti pred ovom igrom. Osim što ima odlično dizajnirane likove i malo čudnu priču (ako se ne varam, vi ste neki automehaničar koji je upao u drugu dimenziju ili svijet), nudi i mnogo humora. Tako se na usenetu priča o stvorenjima koja, kad ih uništite, tako smrde da vas otruju i sličnim stvarima koje nas igrače vesele. Za razliku od Renegadea, Westwood se malo više potrudio ovaj put, ali problem je u tome što se ne trudi dovoljno. Nema tu nekog posebnog eyecandyja kombiniranog s brzinom učitavanja web stranice. Vidjet ćete nešto svjetlucavih stvarčica i više-manje već viđene izbornike. Makar je, kako na stranicama kažu, ovo najbolji site ako vas zanimaju najnovije vijesti o Noxu ili ako morate skinuti nešto vezano uza nj. Zgodna stvar su natjecanja koja se organiziraju, ali taj dio baš nema prevelikog utjecaja jer se ona odvijaju preko mreže, pa se za njih može saznati iz drugih izvora.

Kako piše na siteu, svijet Noxa ćete upoznati na http://www.westwood.com/games/nox/main_f.html.

Psygnosis u suradnji sa Zono Inc. razvija novu igru pod nazivom Metal Fatigue. Bit će to, kažu, igra gdje ćemo moći izabrati životni put jednog od trojice braće koji su se igrom slučaja našli na različitim stranama za vrijeme sukoba velikih korporacija. Tako ćete moći upravljati velikim robotima, ali u RTS stilu. Prema svim najavama, igra bi trebala biti vrlo zabavna baš zbog načina na koji gradite svoje robote ratnike. Svaki se sastoji od 4 osnovna dijela koja možete mijenjati po volji. Kombinirajući, možete stvoriti robote za različite namjene i najvjerojatnije ćete napraviti robota kakvog vaši protivnici nemaju. Takve fore će vam dati golemu premoć na bojnom

Mala isprika Crosceni

U prošlom broju Hacker. Neta spominjao sam Croscenu i u tom mi se dijelu potkrao propust. Naime, spominjući ljude koji rade na Crosceni, spomenuo sam Miceka za kojeg sam naveo da radi Q2 stranice. To je djelomično istina (radio ih je prilično davno), ali nisam napisao što on još radi vjerujući da to šira publika zna. Micek je inače i news editor na Crosceni i njen osnivač, tako da mu se ovim putem ispričavam na mojem propustu. Inače, ako itko misli da sam u svojim člancima nešto propustio navesti, javite mi na h-bomb@iname.com i pokušat ću ispraviti nenamjerno počinjenu nepravdu.



Elixirove stranice su jedne od boljih na koje možete dosurfati



Odličana igra s odličnim web stranicama



Metal Fatigue nudi light i enhahed verziju svojih stranica

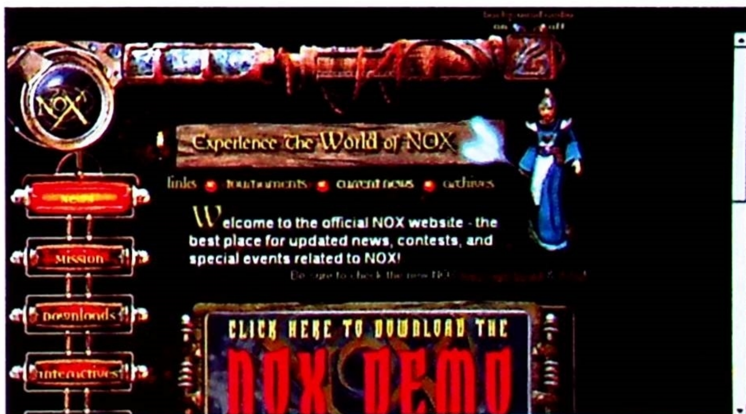
polju. Site posvećen igri je zgodno napravljen, ali se sporo učitava. Možete birati između light i enhached inačice. Enhanched je rađena u Shockwaveu pa ćete morati odsurfati do Macromedijinih stranica (http://www.macromedia.com) ako ga već nemate. Makar se site prilično sporo učitava, vrijedi ostati i pogledati što se novo događa s igrom i protječe li sve glatko. Dakako, tu ćemo naći i pokoju sličicu od koje će nam doći sline na usta i još koju zanimljivu stvarčicu. Metal Fatigue možete naći na http://www.metalfatigue.com.

Makar igra dolazi s PSX-a, uživat ćete u nevjerojatnoj grafici koju vam donose različiti GF-i i čarolije. Moram priznati da tako nešto još na PC-u nisam vidio. Napravljena u anime stilu s prerenderiranim sekvencama koje oduzimaju dah, Final Fantasy 8 je igra napravljena za uživanje u grafici. Kako se svijet PC-a i PSX-a razlikuju, prilično je teško prilagoditi neku igru s PSX-a za PC. Tako je sve, kad se ne borite, bez veze, osim grafike, koja je nešto sasvim novo. Hodate uokolo i razgovarate s likovima, ako se razgovorom može nazvati ono gdje se "razgovor" odvija već prema unaprijed napisanim skriptama. Inače, ove sam zaključke donio nakon razgovora s Krešimirom Laušom koji je recenzirao FF8 za potrebe Hackera. Na http://www.squaresoft.com ćete naći sve informacije o FF8, ali ništa od one šarolikosti iz igre nećete naći. Osim standardnih stvari, nema ništa što bih mogao posebno istaknuti.

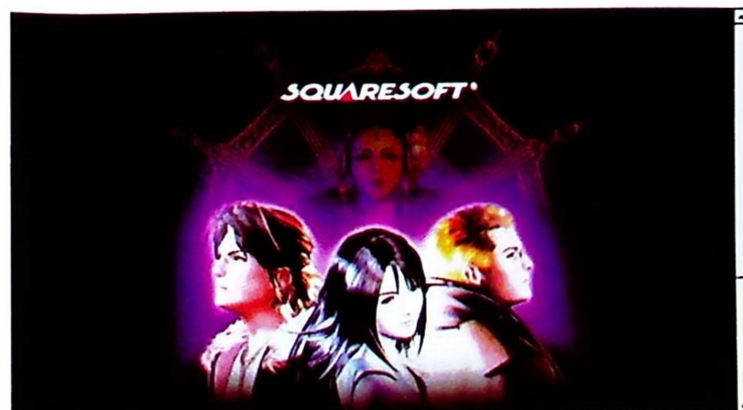
Decay, koji trenutačno radi Insomnia Software, prema svim najavama trebao bi biti čudo od igre. S novim i revolucionarnim grafičkim engineom i svijetom koji kao da je izašao iz Blade Runner filma, jamči nam novi pristup igranju. Kako su se autori potrudili da glavni lik, tj. vas strpaju u ulogu profesionalnog ubojice koji raspolaže velikim arsenalom i mogućnošću razaranja, možemo očekivati da će, ako ništa drugo, Decay biti odlična igra za opuštanje mozga nakon napornog dana.Velika sloboda kretanja priuštit će vam mogućnost planiranja ubojstva i mogućnost strateškog uzmaka (ako smatrate pod strateški uzmak srušiti zgradu, onda je sve O.K.). Na http://www.insomniasoftware.com možete naći gomilu informacija kako će igra izgledati.Vjerujem da će najviše zanimanja pobuditi dio gdje se nalaze screenshotovi i opisi različitih oružja koje ćete moći koristiti tijekom igre. Makar su im stranice nevjerojatno spore, strpite se i ako ništa drugo, pročitajte malo o revolucionarnom engineu koji bi u naše stare kante mogao ubaciti još malo života.

Jedan programer koji radi na razvoju Black&Whitea osnovao je svoju tvrtku. Ime joj je Elixir Studios, a igra na kojoj radi trebala bi nas izbaciti iz ravnoteže svojom vizualnom ljepotom. Tako ćemo dobiti engine koji će nam omogućiti da zumiramo do nevjerojatnih granica i igrivost koja će nam, iako kompleksna, omogućiti sate i sate zabave. Njihove stranice smještene na http://www.elixir-studios.com dat će vam uvid u igru. Web site je odlično dizajniran, pomalo razigrano, ali u skladu s imenom tvtke i razvojnog tima koji stvara novu igru. Ako bi Republic: The Revolution pokazala da je stvarno revolucija, malo bi me začudilo jer su programeri mahom matematički geniji koji se brinu da igra izađe više nego spremna na tržište.

Ultima patch Kako su u Originu konačno shvatili da je posljednja Ultima užasno loše programirana, izdali su već treći patch i sada se prihvaćaju remasteriranja CD-a. Patch bi, kako kažu, trebao maknuti gomilu bugova iz igre i priuštiti igračima normalne frame rateove. Path je težak 6.4MB-a, a možete ga skinuti na http://www.origin.ea.com.



Westwood se mogao i više potruditi oko dizajna svojih stranica



Šteta što site nije šaren kao igra



Grafički i sadržajno ove web stranice su katastrofa, linkovi ih spašavaju

Konačno radna površina bez žica...

Cordless Desktop ITouch



Zanimljiv nam je paket ulaznih Logitech uređaja stigao na testiranje. Unutra se krije bežični miš i tipkovnica. Konačno će i vaš radni stol postati uredniji... Zašto bi GeForce bio različit?

Po mnogim domaćim informatičkim novinama, uključujući i Hacker, mogli ste vidjeti reklame kojima vam Logitech poručuje da se riješite žica. Konačno vam je to omogućeno na kvalitetan način. Naime, golema je razlika između prijašnjih bežičnih uređaja i bežičnih uređaja Logitechove serije koju vam predstavljamo. Prijašnji su komunicirali s računalom infracrvenim valovima. Iako je ta tehnologija jeftinija, za komunikaciju mora postojati neprekinuti zračni put između bazne stanice i uređaja. Logitech je prvi koji je za komunikaciju između bazne stanice i uređaja iskoristio radiovalove. Oni bez problema prodiru kroz prepreke, što uređaje koji bežično komuniciraju s računalnom čini pouzdanijima. U paketu koji Logitech naziva Cordless Desktop - Itouch (engl. radna površina bez žica) dolazi tipkovnica, miš i bazna stanica koja prima signale što ih oni odašilju. Baznu stanicu spojite na PS/2 portove, u tipkovnicu i miša umetnete baterije i zabava može početi. Ne morate brinuti ako vam je računalo složeno na AT matičnoj ploči te nemate PS/2 ulaze; naime, u paketu dolazi i jedan PS/2 - COM za miša i jedan koji PS/2 utor pretvara u klasični stari AT utor za tipkovnicu. Kad je nešto bežično, znači da ovisi o baterijama za napajanje. Tipkovnica će popapati dvije AA baterije, miš također dvije, ali nešto manje, AAA baterije. Logitech vam poklanja prvi paket baterija i to, ni manje ni više, nego prvoklasnih Duracell Ultra. Jedan set baterija traje, prema Logitechu, od 6 mjeseci do godinu dana.

Praksa

U praksi Logitechov komplet radi mračno. Baznu stanicu šutnete negdje na nevidljivo mjesto, među kablovinje računala, a miša i tipkovnicu nasadite na omiljeno mjesto. Domet radiovalova što ih emitiraju miš i tipkovnica je kojih četiri metra zračne linije od bazne stanice. Da se išlo na veći domet, drastično bi se smanjila trajnost baterija. Osim toga, pretpostavka je da se na računalu ne može raditi ako ste udaljeni više od četiri metra od monitora. Rad s računalom daleko je ugodniji, a i sami ste sebi cool kad se vidite s bežičnim uređajima u rukama, hehe. Miš je daleko pokretljiviji bez žice, a samim tim i precizniji.Mnogo je ugodnije raditi s tipkovnicom u krilu, bez straha da ćete je isključiti iz računala odmaknete li se malo od radnog stola.

Miš i tipkovnica

Kad bismo rekli da su miš i tipkovnica konvencinalni po svemu, osim po načinu spajanja na računalo, itekako bismo pogriješili. Tipkovnica izgleda prekrasno. Uz nju dobivate i odmorište za dlanove koje možete po želji ukloniti. Osim uobičajenih tipki, postoje i dodatne multimedijalne, programabilne. Jedna služi za gašenje računala, tri za kontroliranje zvuka računala (pojačaj, stišaj i mute) te četiri za kontrolu CD-playera (po želji moguće ih je programirati da kontroliraju npr. Winamp). Dodatna posebnost su četiri Internet tipke, od kojih vas tri šalju na preddefinitanu lokaciju na Internetu, a jedna lansira vaš omiljeni program za elektroničku poštu. Jednom kad se naviknete na njih, nezamjenjive su. Subjektivni dojam recenzenta je da je riječ o najugodnijoj tipkovnici za pisanje koju je on vidio u životu. Negativno je to što nema označena hrvatska slova, a i pokoji je znakić na hrvatskom rasporedu tipaka različit od prikazanog (npr Z i Y zamijenili su mjesta, zagrade su pomaknute, dvotočke itd.). Ovo bi moglo predstavljati problem onima koji sriču slova jednim prstom gledajući u tipkovnicu. Mišonja je simetričan, što znači da će ga bez problema moći koristiti i ljevaci. Prilično je težak, ali i iznimno dobro ergonomski oblikovan. Ima dva gumba i jedan kotačić kojem možete dodijeliti dvije funkcije po želji. Pohvalu valja uputiti i priloženom softveru, posebice Itouch Web-Wheel tehnologiji koja pomoću kotačića na mišu olakšava pristup često korištenim funkcijama pri surfanju Internetom. Inače, ovaj miš možete kupiti i posebno. Prema Logitechu, prodali su ih više od 2 milijuna.





PROIZVOĐAČ	Logitech
USTUPIO	KIM Computers (01/3886-473)
CIJENA	NAZVATI
ZA	•bežična tehnologija, vrhunSka ugoda korištenja
PROTIV	•ništa
DOJAM	iznimno kvalitetan combo miša i tipkovnice. izdvojite malo više novca za uređaje s kojima ste u najprisnijem kontaktu za rada na računalu.

GSM novog doba...

Nokia 7110

PROIZVOĐAČ	Nokia
USTUPIO	Mobis d.o.o.
CIJENA	4225,00 kn
ZA	•SVE, pa i više
PROTIV	•ništa, pa čak ni cijena!
DOJAM	trenuačno NAJnapredniji telefon na tržištu. Iako postoje i skuplji, i manji...

Obzirom da Hrvatska pleše u ritmu zvonjave GSM telefona, i mi smo otplesali s računalnog hardvera do mobilnih telekomunikacija. Predstavljamo vam novi, najmoderniji Nokijin telefon za kojim je poludjela Europa - Nokia 7110

Odmah na početku da nešto riješimo. Ne, Nokia 7110 nije telefon koji je moguće vidjeti u filmu Matrix. Iako ovaj model ima automatski pokrov tipkovnice sličan onom iz filma, pomnim pregledom scena s telefonom u filmu mi i ostali GSM frikovi ovog svijeta zaključili smo da je riječ o starijem i posebnom modificiranom modelu 8110. O.K., prijeđimo na telefon. Uređaj donosi toliko toga novog u svijet GSM-a da jednostavno ne znamo odakle početi. Ekran je najveći od svih GSM uređaja, rezolucije 96 x 65 piksela. To je potrebno radi surfanja Internetom koje je na ovom uređaju moguće putem WAP protokola preko kojih je moguće pristupiti i najrazličitijim servisnim informacijama. (tj. bit će moguće kad uskoro proradi u sklopu VIP.neta - za Cronet nemamo podatke). Navigacija izbornicima i WAP sadržajima olakšana je valjčićem koji nas po funkciji podsjeća na kotačić na modernijim mišonjama. Nokia 7110 ima Irda uređaj preko kojeg je moguće spojanje na računalo (stolno računalo, notebook ili možda Windows CE kompatibilan PDA uređaj) te ga rabiti kao modem, što vam omogućava pristup Internetu gdje god se nalazili! Kućište telefona izrađeno je od kvalitetne plastike "metalic" izvedbe koja mijenja boju ovisno o kutu pod kojim na nju pada svjetlo (u nijansama od smeđe do zelenkaste). Zahvaljujući daleko većoj količini memorije od ostalih mobilnih telefona, Nokia 7110 omogućava u svom imeniku pohranu čak 1000 imena, mnoštvo kalendarskih zapisa itd. Za uređajem diljem Europe vlada nevjerojatna potražnja (i nakon prednarudžbe zna se čekati tjednima!). Ljubitelji računalnih igrica neće biti razočarani jer ih Nokia 7110 ima čak četiri, uključujući i novu poboljšanu inačicu "Zmije"! Specifičnost ovog modela aktivni je poklopac koji iskače sa svog hibernacijskog položaja s tipkovnice pritiskom na tipku na vrhu telefona. To je nevjerovatno cool i izaziva zgodne reakcije gdje god se pojavite...Nažalost, pola stranice je iznimno mali prostor za opisivanje tog cool telefona pa vas upućujemo na Internet stranice www.nokia.com/phones/tutorials/7110/index.html ◄



Osjetljiv na naginjanje...

Wingman Gamepad Extreme

PREPORUKA MJESECA

PROIZVOĐAČ	Logitech
USTUPIO	KIM Computers (01/3886-473)
CIJENA	NAZVATI
ZA	•Dizajn
	•G-FORCE TILT
	•usb
	•tehnologija
PROTIV	•ništa
DOJAM	Izvrstan moderni novi kontroler koji će vas dugo služiti i otkriti vam nove mogućnosti upravljanja igricom...

Dakle, o čemu je riječ? Osim svih standardnih tipki, D-padova i svega na što smo navikli kod različitih gamepadova, ovaj se diči i osjetljivošću na naginjanje.

Vizualno je kontroler prava poslastica. Plave je boje s narančastim i srebrnim detaljima. Dijelovi plastičnog tijela, uključujući i tipke, napravljeni su od poluprozirne plastike, u skladu s trendom koji je nametnuo još iMac (poluprozirno je baš cyberseksi i chic). Ugoda s očiju prelazi na šake kad ga primite u ruke. Dovoljno je velik, tako da će se i oni s većim šakama osjećati ugodno držeći ga. Na uređaju se nalazi jedanaest funkcijskih tipki. Moguće ih je isprogramirati po želji pomoću priloženog softvera koji je oličenje jednostavnosti i intuicije. Dakako, za svaku igru trebat će vam različit set komandi, čije vam stvaranje upravljački programi dopuštaju. Dvije su tipke smještene na klasičnim "trigger" (okidačkim) pozicijama (pod kažiprstima). Osam tipki pod palcem je desne ruke, a digitalna kontrola smjera i po želji programabilna shift tipka dostupna je desnom palcu. Na računalo se uređaj spaja putem klasičnog gameporta ili preko USB-a. Preporučujemo potonje zbog lakšeg spajanja više kontrolera istodobno na jedno računalo. Vratimo se najvažnijoj stvari po kojoj je ovaj kontroler poseban. G-FORCE TILT sensor detektira kako naginjete gamepad po dvije osi i, ovisno o tome, upravlja igrama na monitoru. Luda stvar! Igranje nikada nije bilo uzbudljivije. Povucipotegni u najdoslovnijem smislu! Tipkom sensor moguće je tu tehnologiju zaobići ako trenutačnom žanru igre koju igrate ne odgovara takav dinamičan i realan način kretanja. Uz gamepad, dakako, najbolje pristaju različite simulacije leta, a jedna arkadna vam je i poklonjena kupite li Logitechov kontroler. Riječ je o specijalnoj inačici igre Star Wars serijala - Rogue Squadrom: Elite Missions. Ako ste i odigrali igru, bez G-FORCE TILT tehnologije kao da i niste... ◄

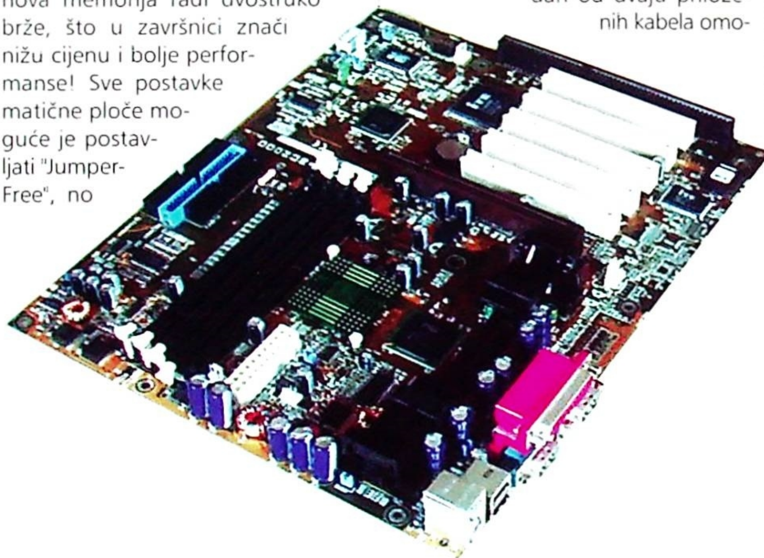


Najbolja matična ploča na tržištu?

Asus P3C-2000

Tek su se nedavno na domaćem tržištu pojavile matične ploče s novim Intelovim i820 čipsetom. Prva takva s kojom smo se susreli bila je Asus P3C-E. Donijela je mnoge nove prednosti, no nedostatak RDRAM-a koji je zahtijevala i dvostruko veća cijena od konkurencije uvjetovali su malu popularnost ovog iznimnog proizvoda...

Ovdje uskače najnoviji Asusov proizvod. Također je riječ o ploči P3C serije, oznake modela 2000 (vjerojatno zato što im je to prva matična ploča ove godine), koja se isto tako temelji na najnovijem Intelovom čipsetu I820 koji s trona skida (tako se barem predviđa) i440BX. Najveća razlika između nje i prije spomenutog modela je u vrsti memorije koju rabi i u šestotinjak kuna u cijeni. Dakako, u korist modela 2000. Klasična SDRAM memorija (DIMM) je još uvijek daleko isplativija za ugradnju u računala ponajprije zbog svoje daleko niže cijene od RDRAM-a. i820 čipest dopušta uporabu u trgovinama već raširene PC133 memorije s odgovarajućim procesorima. Riječ je, naime, o specijalnim Pentium 3 procesorima na 533 i 600 MHz. Oni su opremljeni samo s 256 KB cache memorije, za razliku od klasičnih Pentiuma III na 100 MHz, no njihova memorija radi dvostruko brže, što u završnici znači nižu cijenu i bolje performanse! Sve postavke matične ploče moguće je postavljati "Jumper-Free", no za svaki slučaj tu su i DIP prekidači. Ploča podržava novije (od 350 MHz nadalje) Pentium II i Pentium III procesore. Pripazite! Na ovu ploču ne možete staviti Celeron procesor ili procesor koji radi sa sabirnicom brzine manje od 100 MHz! Upravljanje diskovima ostavljeno je dvokanalskom UltraDMA/66 kontroleru. Jedan od dvaju priloženih kabela omogućava spajanje dva diska po ATA/66 standardu. Agp port također je poboljšan i sad odgovara 4x specifikaciji. Olakšano je i obnavljanje BIOS-a koje se svodi na jednostavan download podataka s mreže i pokretanje aplikacije. Postoji mogućnost jeftine nadogradnje matične ploče modem/zvučna kartica dodatkom. Intel i820 čipset i ova matična ploča podržavaju i nove Coppermine procesore. Bez daljnjega, jedna od najboljih ploča na tržištu namijenjena najbržim i najnaprednijim konfiguracijama. ◄



PROIZVOĐAČ	Asus
USTUPIO	HG-SPOT (01/6637-666)
CIJENA	1800 kn
ZA	•I820, FSB 133 Mhz, •bez jumpera. .
PROTIV	•cijena, ne podržava 66
DOJAM	Mhz FSB Vrhunski proizvod vrhunske cijene. Isplati li se? dugoročno - da!

Posebni Ultra ATA/66 kontroler...

Iwill SIDE Pro 66

S dolaskom novijih ploča i tvrdih diskova svi govore o novom brzom Ultra ATA/66 standardu prijenosa. Pred vama je prvi posebni adapter koji vam omogućava spajanje ATA/66 diskovlja na svaku matičnu ploču s PCI utorom!

Ultra ATA/66 najnovija je i najviša stuba koju je Ultra ATA standard prijenosa podataka dostigao. Omogućava dvostruko brži prijenos u "burst" modu rada od onog koji je postizao ATA/33 standard - 66 MB/s. Novim se standardom uklanja usko grlo između unutarnjeg međuspremnika podataka na tvrdom disku (najnoviji diskovi imaju ovaj međuspremnik veličine 2 MB) i radne memorije računala. Ultra ATA/66 standard zahtijeva specijalni 80-žičani, 40-pinski kabel (jedan dobivate uz Iwillov kontroler). Ovaj je kontroler namijenjen onima koji žele iz svog tvrdog diska (diskova) izvući ono najbolje, a ne žele mijenjati postojeću matičnu ploču. Na kontroleru se nalazi Highpoint HPT366 ATA/66 kontrolni čip. Sadrži dva nezavisna kanala, što znači da dodatkom kontrolera u računalo možete spojiti ukupno 8 IDE uređaja, od čega četiri po ATA/66 standardu. Oni koji pozornije prate zbivanja u svijetu računalnog hardvera sjetit će se da se isti čip nalazi na Abitovim matičnim pločama koje su među prvima na tržištu ponudile ATA/66 standard. Zgodna sitnica na kontroleru je mjesto gdje možete utaknuti indikator rada diska na kućištu. Kakav je dobitak u brzini rada? Hmm... Subjektivno, meni, koji znam da je u računalu novi kontroler, sve radi nekako brže. Oni kojima pak nisam spomenuo ugradnju tog naprednog kontrolera kao da nisu primijetili razliku. Gotovo da je veća prednost u mogućnosti spajanja dodatna 4 IDE diska. S druge strane, kontroler nije baš ni jeftin... No, uvijek će se naći oni "pacijenti" koji moraju imati sve najnovije, najbrže, najnaj... ◄



PROIZVOĐAČ	IWill
USTUPIO	HG-Spot (01/6637-666)
CIJENA	349 kn
ZA	•ATA66, dodatna 4 ide uređaja
PROTIV	•cijena, nije baš neka
DOJAM	razlika u brzini. vrhunska tehnologija spajanja tvrdih diskova na računalo

Creative Labs Annihilator GeForce 256 PRO

Za ovim komadom elektronike venuli smo od dana kad je GeForce 256 prvi puta najavljen. Riječ je o specijalnoj inačici GeForce 256 kartice s novom, bržom vrstom memorije. Je li brža od obične GeForce? Jest. Je li najbrža? Jest. No, pitanje koje nas muči je isplati li se dati 600 kn više za bržu memoriju? Ovisi kako igrate igru...

Među zaljubljenicima u računala (i računalne igre) određen je postotak onih koji čine sve moguće ne bi li istisnuli i posljednih 2% performansi iz svojih računala - od overclockanja preko instaliranja najnovijih drivera do kupnje najnovijeg hardvera. U beskrajnoj potrazi za računalom beskonačne snage svog elektroničkog ljubimca nadograđuju svaki mjesec, a neki i češće. Što im god može dati brzinsku prednost u presudnom deatmatchu Quakea 3, ne smije se ignorirati. Nesumnjivo, trenutačni šampion u brzini je GeForce 256 čip iz nVidijine manufakture brze grafike. O ovom smo vas čipu ispjevali sve moguće hvalospjeve, od T&L-a preko četverostrukog paralelnog procesiranja itd., pa bi bilo glupo još jednom sve ponavljati. Predstavljena kartica po svemu je identična svojoj starijoj sestri, nePRO inačici koju smo vam opisali u prošlom broju. Jedina je razlika u memoriji. Naime, PRO Annihilator ima ugrađenu DDR memoriju (Double Data Rate - dvostruka propusnost podataka) koja bez povećanja brzine rada memorije ili smanjenja vremena dohvata podataka ima dvostruko propusnost podataka od klasičnog SDRAM-a. Ta brža memorija omogućava igranje u višim rezolucijama uz održavanje istog broja fpsa. Zanimljivo je promotriti drastični pad u brzini kod astronomskih rezolucija, kad kartica mora koristiti memoriju sustava jer joj 32 MB na kartici nije dovoljno. Stoga vam DDR neće mnogo značiti ako vam je domet igranje u 640x480 na 14" monitoru, ali ako imate 19" pilu i ne igrate se u manje od 1024x768, razlika postoji i sve je samo ne zanemariva. Ilustracije radi, usporedili smo dvije GeForce kartice različitih vrsti memorije kroz naše klasične testove i evo što smo zaključili. Brža memorija itekako utječe na krajnji rezultat, pogotovo pri višim rezolucijama. Prvo smo zaigrali Quake 3. Pri 640x480 razlika je bila zanemariva, obje su ga kartice zavrtjele do nebeskih fpsa u sekundi. Na 800x600 razlika u brzini postala je očitija, iznosila je 15-ak posto. Pri 1024x768 razlika u brzini se popela gotovo do 50 posto u korist Annihilator PRO kartice. Kroz 3D Mark došli smo do razlike od 10-ak posto u korist PRO Annihilatora kod T&L funkcija. Sve testove radili smo bez nekog posebnog podešavanja kartice (overclocking itd.). Testovi su izvršeni na Celeronu 466 s 128 MB memorije. Kod Quakea 3 vizualni su detalji bili podešeni na dubinu boje od 32 bpp i maksimalnu kvalitetu, kao i teksture. Zanimljivo je kako je u starijim igrama tipa Quake 2 razlika manja (vjerojatno zato jer se Q2 više oslanja na procesorsku snagu), no uspoređujući rezultate TNT2 Ultra i GeForce kartica, bila je itekako vidljiva premoć GeForce temeljenih proizvoda... Eh, sad dolazimo do neugodnije strane svega ovoga - cijene. Cijena prelazi 3000 kn, 600 kn manje za neDDR inačicu. Vrijedi li sve to toliko? Smatrate se žiteljem populacije hardveraša koju smo naveli na početku teksta i imate li dovoljno novca, svakako DA. Ako ste normalni, onda NE. Ja kupujem...

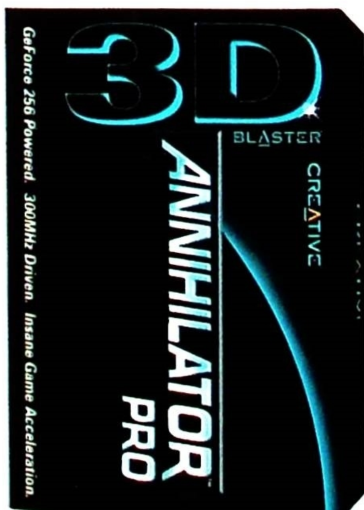


PROIZVOĐAČ	Creative Labs
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	3210 kn
Za članove	**2793 kn**
Hacker Cluba	473 kune jeftinije
ZA	•mogućnosti •brzina •softverski dvd player
PROTIV	•nema tv out
DOJAM	Zadovoljava vaš i naš need for speed

U kutiji

Sama kutija u kojoj vam dolazi Annihilator PRO gotovo je identična onoj starije sestre, uz diskretno dodanu PRO oznaku (i veću cijenu zalijepljenu pokraj nje...). U oversize kutiji, kako to već biva kod računalnog hardvera, dobiva se i ponešto korisnog softvera. Prvo i osnovno, tu su driveri. Iznimno su stabilni i rade besprijekorno sa svim iskušanim Direct3D i OpenGL igrama. Drugi je nVidija DEMO suite na kojem se nalaze tehnološki demonstracijski programi koji vam pokazuju mogućnosti novih T&L tehnologija. Treći CD sadrži odlični softverski DVD player WinDVD. Uparen s novim aspektima akceleracije DVD filmova koje donosi GeForce 256 čip, dobiva se neviđena kvaliteta prikaza filmova na monitoru! Bolje od G400, bolje od najboljeg softverskog playera - Cinemastera... Posljednji , ali i najbezvrjedniji komad softvera je nekakva osakaćena verzija Evolve, nekakve 3D igre koja uključuje aliene. Ništa nepropustivo.





REZULTATI TESTIRANJA:

REZULTATI SU OSTVARENI POMOĆU PROGRAMA 3D MARK 2000 NA RAČUNALU CELERON 466 S 128 MB MEMORIJE I ASUS P2B MATIČNOM PLOČOM

	REF.: Creative Labs Annihilator 3D	TEST: Creative Labs Annihilator 3D PRO
3DMARK 2000 (640x480x16 BPP) [3D MARKA]	3478	3583
3DMARK 2000 (1024x768x32 BPP) [3D MARKA]	2492	2999
QUAKE 3 (640x480x16 BPP) [FPS]	50,8	51,3
QUAKE 3 (1024x768x32 BPP) [FPS]	22,9	44,5

Ljubav na prvi pogled...

Konfiguracija mjeseca Pentagram 500

Nije nikakva tajna da uživamo testirajući konfiguracije. Odlična su, naime, isprika za cjelodnevno ljenčarenje na poslu u obliku igranja, surfanja i benchmarkanja. Pogotovo ako je riječ o vrhunskom stroju kao ovaj mjesec. U Pentagramu su nam složili konfiguraciju u koju smo se zaljubili na prvi pogled!

Testirana konfiguracija složena je od kombinacije provjerenih temeljnih i vrhunskih novih komponenti koje vam premijerno predstvljamo upravo kroz nju. Grafička kartica, matična ploča, tipkovnica i miš uglednih proizvođača poznatih po kvalitetnim proizvodima. Pravi biser koji valja izdvojiti je vrhunski monitor te originalno riješen zvučni podsustav. Ova je konfiguracija iznimno brza i ulazi u sam vrh ponude, no kvalitetne komponente dopuštaju i daljnje proširenje i podizanje performansi.

Blitz

Nakon polusatnog raspakiravanja (ambalaža nam je zauzela pola sobe za testiranje) konfiguraciju smo konačno ustoličili na mjesto na kojem će živjeti neko vrijeme. Divan pogled, mora se priznati, i već sad naziremo da će nam se biti teško odvojiti od ovog komada hardvera. Philipsov monitor visinom gotovo odgovara Midi-Toweru. Sve je iznimno čistog dizajna. S kućišta nam se smiješi naljepnica "Powered by Microsoft Windows". Zgodan detalj. Namjerno nismo htjeli odmah uključiti računalo iako smo sve pospajali i složili za slikanje. Daljnjim njuškanjem otkrili smo na stražnjoj strani kućišta naljepnice na kojima piše monitor, modem, sound... kako bi korisnici koji su početnici u svijetu računala znali sve pospajati. Subwoofer i 5 zvučnika rasporedili smo po sourround specifikacijama i uključili računalo. Zabava može početi.

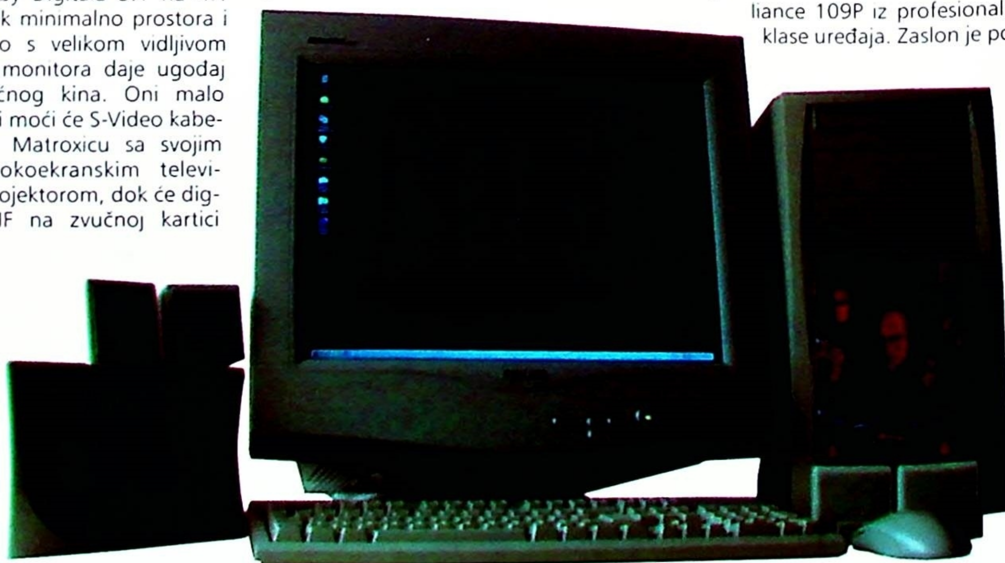
Dio po dio

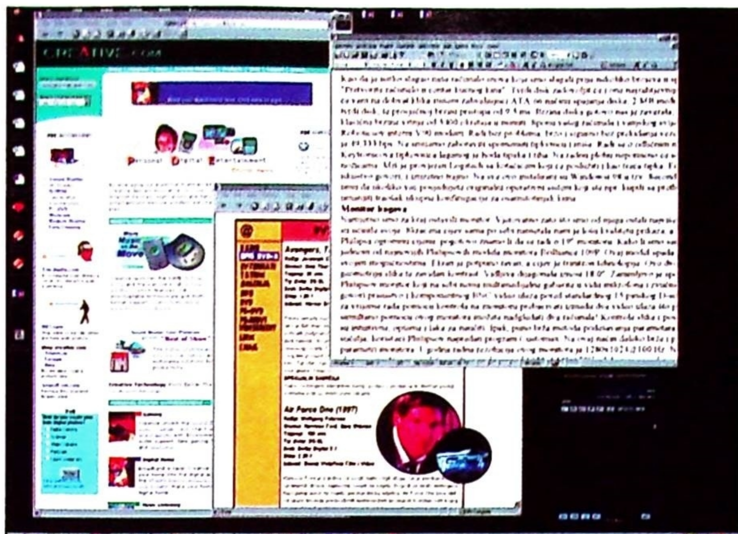
Srce računala je Celeron procesor na 500 MHz. Riječ je o procesoru u PGA izvedbi utaknutom u Slot 1 ploču preko posebnog adaptera, tzv. Socteta. Zgodna okrugla frekvencija. I, ako smijem dodati, iznimno ugodna za raditi i igrati. Slotket je utaknut u Abitovu BE6-II ploču. Riječ je o Slot-1 ploči s dodatnim ATA/66 kontrolerom, što joj omogućava spajanje 8 IDE uređaja, od čega četiri mogu iskoristiti prednosti maksimalne brzine prijenosa u burst modu od 66,6 MB/s ATA/66 sučelja. Ploča se može također pohvaliti poboljšanim BIOS-om (Soft Menu III sustav), a mogla bi biti zanimljiva overclockerima jer dopušta povećanje brzine sabirnice jedan po jedan MHz, od 84 do 200 MHz. Hardversko nadgledanje stanja hardvera (temperature, ventilatora...) pobrinut će se da ne pretjerate s overclockanjem i ne oštetite sustav. Grafička kartica stavljena u ovo računalo odličan je izbor. G400 Max trenutačno je sam vrh onog što novac može kupiti. O.K., možda je GeForce 256 tu i tamo nadmaši po čistim 3D performansama, no prekrasna kvaliteta prikaza, vrhunski 2D i 3D te kvaliteta drivera dovoljni su da nam G400 MAX zauvijek ostane o odličnom sjećanju. Sve to bez spominjanja jedinstvenih mogućnosti Dual Head moda prikaza koji dopušta proširenje radne plohe na 2 monitora ili na monitor+televizor. Jedinstveno rješenje, nedostignuto dosad ni od jednog proizvođača grafičkih kartica. Prava šteta da se uz ovakve preduvjete podrška za čitanje DVD filmova ne dopuni kvalitetnim DVD čitačem. Toshiba 1212 (6x/32x) dosad nam se itekako dokazala. Nije najbrža, ali je brza i pouzdana, a k tome i codefree. Filmovi jednostavno nisu potpuni bez zvuka. Slagatelji konfiguracije pokazali su svoju maštovitost nadopunivši multimedijalne mogućnosti ove *pile* Creativeovim novim paketom koji se sastoji od 5 zvučnika (4 satelita i subwoofer) i zvučne kartice Soundblaster Live! Player 1024. Softverski downmixing Dolby Digitala 5.1 na 4.1 oduzima tek minimalno prostora i kombinirano s velikom vidljivom površinom monitora daje ugođaj pravog kućnog kina. Oni malo ambiciozniji moći će S-Video kabelom spojiti Matroxicu sa svojim velikim širokoekranskim televizorom ili projektorom, dok će digitalni S-PDIF na zvučnoj kartici odlično poslužiti za provođenje višekanalnog zvuka u digitalnom obliku do vanjskog višekanalskog dekodera/recievera. Rezultati su jednaki, ako ne i bolji (subjektivno atraktivnija slika na TV-u može se postići manipuliranjem kontrastom, svjetlom, oštrinom te zasićenjem bojama na Matroxici), kao kod uporabe linijskog DVD playera! U cijelosti smo zadovoljni. Kao da je netko slagao naše računalo snova (koje smo slagali prije nekoliko brojeva u specijalnom prilogu "Pretvorite računalo u centar kućnog kina"). Tvrdi disk zadovoljit će i one najzahtjevnije. Nešto preko 20 GB bit će vam na dohvat klika mišem zahvaljujući ATA/66 načinu spajanja diska, 2 MB međuspremnika ugrađenog u tvrdi disk te prosječnoj brzini pristupa od 9,5 ms. Brzina rada s ovim nas je diskom gotovo zavarala, no riječ je o disku klasične brzine vrtnje od 5400 okretaja u minuti. Sponu vašeg računala i vanjskog svijeta predstavljat će US Roboticsov interni V90 modem. Radi bez problema, brzo i sigurno, bez prekidanja veze. Brzina spajanja iznosila je 49,333 bps. Ne smijemo zaboraviti spomenuti tipokvnicu i miša. Riječ je o odličnim modelima poznatih marki. Keytronicova je tipkovnica laganog i tihog hoda tipki. Na radnu plohu nepomično će se ukopati gumenim nožicama. Miš je provjeren Logitech, s kotačićem koji će poslužiti i kao treća tipka. Ergonomično, ali kako nam iskustvo govori, i iznimno trajno. Na sve ovo instalirani su Windowsi 98 u tzv. Second Edition inačici. Imajte na umu da, ako vec posjedujete originalni operativni sustav, koji ste, primjerice, kupili s prethodnim računalom, možete umanjiti trošak ukupne konfirugacije za oko 800 kuna.

PROIZVOD	Konfiguracija mjeseca *Pentagram 500*
USTUPIO	Pentagram ECOM (tel. 01/61 916 94)
CIJENA	19223,54 kn
Za članove Hacker Cluba	**18454,60 kn** 768,94 kune jeftinije
ZA	•Brzina, kvaliteta prikaza •monitor, dvd, zvuk...
PROTIV	•paprena cijena
DOJAM	Tko se želi igrati (ne mislim samo na računalne igre), mora i platiti...

Monitor bogova

Namjerno smo za kraj ostavili monitor. Vjerojatno zato što smo ostali najviše pod dojmom. Predrasude su učinile svoje. Skraćena cijev sama po sebi nametala nam je lošu kvalitetu prikaza, a "brand name" proizvođač reda veličine Philipsa golemu cijenu, pogotovo znamo li da je riječ o 19" monitoru. Kako li smo samo pogriješili! Skraćena cijev znači itekako manje dimenzije monitora. Volumen koji zauzima Philips gotovo je dvostruko manji od dosad nam referentnog 19" Macoma N96D. To ćete znati cijeniti ako ste ikad pokušali smjestiti 19" monitorčinu na već natrpani radni stol. Riječ je o jednom od najnovijih Philipsovih modela monitora - Brilliance 109P iz profesionalne klase uređaja. Zaslon je pot-





puno ravan, a cijev je trinitron tehnologije, što osigurava vrhunsku geometriju slike i zavidan kontrast. Vidljiva dijagonala iznosi 18,0". Zanimljivo je spomenuti da je ovo prvi Philipsov monitor koji na sebi nema multimedijalne *gabarite* poput mikrofona i zvučnika. O kvaliteti monitora govori i postojanje komponentnog BNC videoulaza osim standardnog 15-pinskog D-sub. Moguće je dinamički za vrijeme rada pomoću kontrola na monitoru prebacivati se između dva videoulaza, što znači da pomoću ovog monitora možete simultano nadgledati dva računala! Kontrole slike i postavki monitora iznimno su intuitivne, opširne i lake za naučiti. Ipak, mnogo brža metoda podešavanja parametara monitora je putem USB sučelja uz Philipsov napredni program Customax. Ugodna radna rezolucija ovog monitora ja 1280x1024 na 100 Hz, ali i 1600x1200 na 85 Hz je savršeno prihvatljivo. No, monitor je spreman i za ekstremiste. Naime, podržava ultrarezoluciju od 1920x1440@70Hz. Iako je ovo relativno neuporabljivo u radu u Windozama, poslužit će kad želite pokazati *frendovima* kako vam grafička kartica gazi u toj turbovisokoj rezi.

Konfiguracija mjeseca sastoji se od ovih komponenti:

• CPU - Intel Celeron 500 MHz	1286,00 kn
• Matična ploča - Abit BE6 2.0	1231,00 kn
• Memorija - SDRAM PC100 128 MB	1320,00 kn
• Floppy Disk - Teac 1,44 MB	110,00 kn
• Grafička - Matrox G400 MAX	1985,00 kn
• HDD - IBM 20,3 GB	1516,00 kn
• Kućište - MIDI Tower SkyHawk	248,00 kn
• Tipkovnica - Keytronic KT800	101,00 kn
• Miš - Logitech 2 gumba+scroll	110,00 kn
• Zvučna - Soundblaster Live! Player	1024,00 kn
• Zvučnici - CS Pc Works 4.1	1158,00 kn
• DVD - Toshiba 1212 6x/32x	799,00 kn
• MODEM - US Robotics interni	460,00 kn
• Windows 98 SE	719,00 kn
• Monitor - Philips Brilliance 109P 19"	4635,00 kn
Ukupno:	**15757,00 kn + PDV**

Naša presuda

Konfiguracija izgrađena od vrhunskih komponenti i sama mora biti vrhunska. Posebno nas je iznenadio monitor koji nas je svojom kvalitetom, poduprt s G400 MAX, apsolutno otpuhao. Da smo barem imali pri ruci koji BNC kabel viška (skoro je izbila svađa oko BNC kabela s DTP odjelom, no to je već neka druga priča...). Cijena je možda malo paprena, no ako si to možete priuštiti, iskreno vam savjetujemo da kupite ili ovakvu ili sličnu konfiguraciju. Dakako, s istim ovim monitorom. Vaše će vam oči biti zahvalne... ◀

Pročitavši recenziju ove konfiguracije, neće biti naodmet otići na web adrese proizvođača glavnih komponenti ovog računala... www.pentagram-ecom.hr, ww.pcstuff.philips.com, www.soundblaster.com, www.matrox.com





Klubboraca

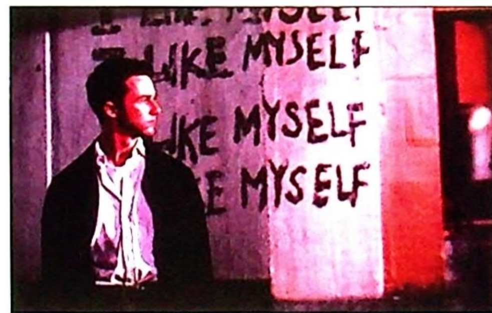
Provede u teretani 60 minuta dnevno, a nikada nije morao trčati da bi spasio život...

Od tvoraca kultnog filma *Seven* dolazi nam *Fight Club*. Sadržajno posve različiti, jedino ih vežu dva velika imena kinematografije - *David Fincher* i *Brad Pitt*. Prema mnogim medijima, riječ je o najboljem filmu prošle godine! Čini se da je društvo u kojem postojimo toliko zastranilo da iznimno dobru prođu imaju istraživački filmovi koji se bave proučavanjem postmodernog društva i muškog uma u njima. *American Beauty* (kod nas preimenovan u Vrtlog života) i *Fight Club* (Klub boraca) samo su na prvi pogled različiti filmovi... No, ostavimo *Kevina Spaceya* i njegove opsesije mladim plavim bodriteljicama (dobar prijevod za *cheerleaders*, zar ne?) za neku drugu premijeru... Klub boraca vrti se oko dviju glavnih figura, mlakonje kojeg glumi *Edward Norton* (kojem je ovaj film dobra odskočna daska...) i njegovog divljeg, karizmatičnog kompića kojeg utjelovljuje Brad Pitt. Edward, koji nam priča priču, stjeran je na marginu postojanja dosadnim, iako dobro plaćenim, poslom. Svoje vrijeme podređuje materijalnim stvarima u kojima nalazi zadovoljštinu. Ništa, ali baš ništa u



"Prvo pravilo: o Klubu se ne govori!"





DVD Casablanca

Legendarni film na vidiku. DVD je zamišljen kao idealni kolekcionarski format zahvaljujući svojoj vrhunskoj trajnosti i kvaliteti. Na domaćem tržištu počeli su se pojavljivati neki od najboljih filmova svih vremena upravo na DVD-u. Jedan od prvih takvih je legendarna *Casablanca*. Svjestan sam da mnogi čitatelji nisu pogledali taj film, no neka to svakako učine. Vrijeme - drugi svjetski rat. Mjesto - Maroko, Casablanca. Victor Laszlo na vrhu je nacističkog popisa traženih kriminalaca. On je, naime, voda čehoslovačkog pokreta otpora. Jedina mu je nada cinični amerikanac Rick Blaine *(Humphrey Bogart)* koji ne izlaže svoju kožu pogibelji radi ikoga. Rick je naime jedini koji ga može izbaviti iz zemlje. Stvari se dodatno zakompliciraju kad Rick sazna da je Victor oženjen njegovom bivšom ljubavnicom Ilsom *(Ingrid Bergman)*. Kulminacija filma je kad se Ilsa ponudi Ricku ne bi li osigurala bijeg svom mužu. Ovaj film objedinjuje intrigantnu priču, odlično filmaštvo i vrhunsku glumu. 1943. zaradio je tri Oscara, uključujući i onaj za najbolji film.



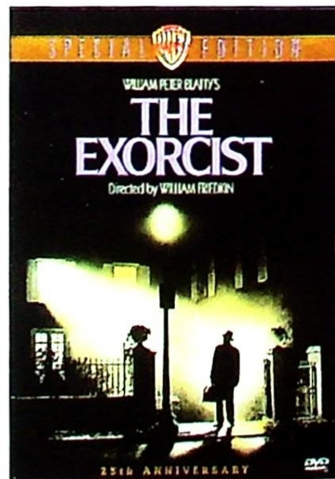
SPECIJALNI SADRŽAJI

Interaktivni meniji, pristup scenama, trailer i dokumentarac *"You must Remember This"*.

REDATELJ	Michael Curtiz
GLAVNE ULOGE	Humphrey Bogart, Ingrid Bergman, Paul Henreid
TRAJANJE	98 min
TIP DISKA	SS-DL (jednostrani-dvoslojni)
ZVUK	Mono
SLIKA	1,33:1
IZDAVAČ	Issa Film i Video / Warner Brothers

DVD Exorcist

Još jedna legenda. Najstrašniji film svih vremena. Mladu djevojku obuzme vrag i jedini način da joj se pomogne je obavljanje egzorcizma. Polazi se od dvaju vjerovanja u filmu. Vjerovanja u zlo. I vjerovanja da se zlo može otjerati. Obje pretpostavke tvorci ovog filma spleli su u zastrašujuću i realističnu priču o nevinoj djevojci koju zaposjedne zloćudno biće koja vas drži napetima od samog početka pa sve do kraja. Film je 1973. zaradio Oscara za najbolje prilagođeni scenarij (po romanu *Williama Petera Blattya*) i za najbolji zvuk, što ćete itekako osjetiti i čuti zahvaljujući digitalnom remasteringu na Dolby Digital 5.1 standard. Postoje mitovi o pojedincima koji su umrli za vrijeme produkcije i nedugo nakon toga. Službeni izvori tvrde - samo slučajnost. *Exorcist* je imao dva nastavka, drugi nam dolazi još ove godine.



SPECIJALNI SADRŽAJI

Interaktivni meniji i pristup scenama

REDATELJ	William Friedkin
GLAVNE ULOGE	Ellen Burstyn, Max von Sydow, Lee J. Cobb
TRAJANJE	117 min
TIP DISKA	SS-DL (jednostrani-dvoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1,77:1
IZDAVAČ	Issa Film i Video / Warner Brothers

Kaptol Centar otvorio vrata

Zagreb je od 14.2.2000. bogatiji za još jedan shopping centar. Riječ je o ambicioznom *Centru Kaptol*. Osim brojnih dućana, poslovnih prostora tvrtki, robnih kuća, ugostiteljskih objekata, ljubitelje filmova razveselit će i otvaranje prvog hrvatskog multipleksa s tri kina, ukupnog kapaciteta 750 ljudi. Nažalost, zbog sofisticiranosti radova i vremena potrebnog da se stvori amfiteatralan oblik gledališta, datum otvaranja kina je odgođen. Otvaranje Broadway-Tkalča multipleksa polovicom ožujka. Drugo kino, koje se uskoro otvara u Importanne Galeriji, dobilo je prestižni THX certifikat, jedinstven u Hrvatskoj!!!

HRVATSKA PREMIJERA 2.3.2000.


Kažem ti, nema boljeg sapuna od onog prirodnog!




Savršeno uvjerljiva narkomanka



životu ne odaje da je uistinu živ. Muči ga nesanica, ide na grupne terapije. A onda stiže misteriozna Marla i pokreće priču... Uskoro susreće Tylera Durdena (Pitt) koji će ga zvati šonjo - Ikea Boy. Norton je jednostavno očaran Tylerom i sve više počinje živjeti kao on. Tyler ga na zabačenom prakiralištu nauči tučnjavi. Uskoro se skupina boraca koji se bore samo zato jer postoji klub boraca pomalo širi postajući pravo malo poddruštvo. Ovaj trenutačni eskapizam od gradskog načina života prerasta u nešto daleko ozbiljnije vođeno Tylerovim fanatizmom. Fabula nije linearna, ali je svejedno lako prativa. Film je prepun obrata. Čini se da su se golemi preobrati u radnji vratili u modu sa *Šestim čulom*... Film je daleko manje ogavan od *Seven*, ali i daleko ozbiljniji. Nastoji istražiti zov nasilja prema članovima sadašnje dehumanizirane urbane kulture.

POSJETITE www.klub-boraca.com

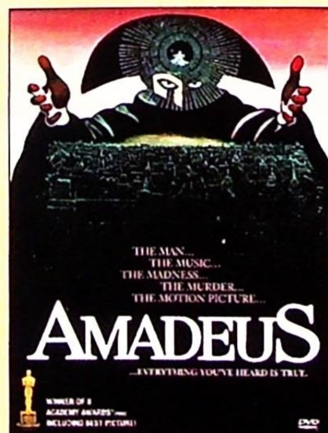
REDATELJ	David Fincher
GLAVNE ULOGE	Brad Pitt, Edward Norton, Helena Bonham Carter
TRAJANJE	140 min
IZDAVAČ	Continental Film



Fincher nam suptilno poručuje: Seize The Day - iskoristi dan...

DVD Amadeus

Evo, već treći klasik u ovomjesečnom pregledu domaćih DVD izdanja. Saznajte istinu o Wolfgangu Amadeusu Mozartu na način kako je interpretira kontroverzni *Milos Forman*. Nevjerojatnu priču priča nam Antonio Salieri zatočen u ludnici. Priča o Mozartu priča je o talentu, ljubomori i tragediji. Salieri je osrednji kompozitor kojeg u potpunosti izludi dolazak mladog, darovitog Mozarta. Poludi od ljubomore te spletkari ne bi li ga uništio po svaku cijenu. Možda čak i po cijenu života. Mozartova, dakako. Iako je povijesna istinitost filma upitna (nikako nije isključena!!), itekako je zabavan, a približit će vam još bolje Mozartovu glazbu. Dramatizira pad golemog talenta prouzročen vlastitim slabostima, ali i vanjskim faktorima. S jedne strane, uvjerljiva ljudska drama, a s druge, svjedok vremena gotovo epskih razmjera. Raskošno slavlje glazbe Wolfganga Amadeusa Mozarta. Dobitnik 8 Oscara 1984, uključujući i one za najbolji film, glumca i režiju.



SPECIJALNI SADRŽAJI

Interaktivni meniji i pristup scenama

REDATELJ	Milos Forman
GLAVNE ULOGE	F. Murray Abraham, Tom Hulce, Elizabeth Berridge
TRAJANJE	153 min
TIP DISKA	SS-DL (jednostrani-dvoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2,35:1
IZDAVAČ	Issa Film I Video / Warner Brothers

DVD Payback

Mel Gibson naslovni je glumac ove crne akcijske komedije. U modi su noir filmovi i *Payback* je jedan od zabavnijih. Gibson glumi Portera, muljatora i snalažljivca koji živi po zakonima ulice. Upuca ga žena i ostavi umrijeti, a onda zbriše s njegovim frendom. On preživi i nakon dugotrajnog oporavka planira osvetu. Stvari krenu neočekivanim tijekom, a on jedino traži svojih 70 000 $ koje je "pošteno" opljačkao i radi kojih je bio napucan. Tuku ga, upucaju, gaze autima, gnječe mu prste čekićem, ali Porter ne odustaje. U ovom filmu nema pozitivnih likova. Porter je ubojica, lopov, kockar, vjerojatno ni poreze ne plaća... Odličan moderni noir akcijski film. Sadizam, prostačenje i nasilje - Gibsonova tamna strana koju dosad niste poznavali... A sve to radi 70K baksa.


On samo hoće svoju lovu...


Lucy Liu kosooko oličenje sadizma...

SPECIJALNI SADRŽAJI

Intervjui sa Mel Gibsonom, Mariom Bello, Lucy Liu i Jamesom Coburnom

REDATELJ	Brian Helgeland
GLAVNE ULOGE	Mel Gibson, Maria Bello, Kris Kristofferson
TRAJANJE	101 min
TIP DISKA	SS-DL (jednostrani-dvoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2,35:1
IZDAVAČ	Issa Film I Video / Warner Brothers

13843-600 ISKAZNICA

učlanite se!

HACKER CLUB

ISKAZNICA S KOJOM SE ISPLATI KUPOVATI



Autronic trgovina nudi velik izbor hardvera za PC, a usto možete kupiti i VIP.me pakete te otići iz Autronica brbljajući sa svojim prijateljima. Autronicove prostorije nalaze se u Gruškoj ulici,a dođete li s Hacker club iskaznicom dobit ćete za gotovinsko plaćanje jedinstveni popust od 10% za sve artikle iz njihove ponude!

Info Gama ovaj mjesec organizira posebnu akcijsku prodaju! Tijekom veljače, a možda i kasnije, organizirali su posebnu akcijsku prodaju US Robotics i 3Com modema. Morate priznati da nije loše jer brži nam modemi trebaju! A ako vam to nije dosta, onda ovdje potražite i G Force Annihilator 256 PRO karticu i uživajte u igrama. Info Gama ovaj mjesec daje 13% popusta.



autronic
gruška 22
tel. 01/6153-500
popust 5-10%

info gama
počiteljska 18
tel. 01/3098-302
dubrovnik
gabra rajčevića 4
tel. 020/420-310
popust 13%

Zoline dvije maloprodajne trgovine sve se više specijaliziraju za igrače. Oni tu mogu pronaći uistinu mnogo toga što će im olakšati i uljepšati igranje. A u Zolu je upravo stiglo mnoštvo joysticka i volana za PC i PlayStation. Za vas izdvajamo Saitekov PC volan R100 i joystick SP550, te Gamester volan i joystick za Playstation. A za sve to članovi Hacker kluba imaju popust od 10% za gotovinsko plaćanje.





U **Pentagramu** ovaj mjesec potražite "kućno kino-igraću-poslovnu konfiguraciju" koju smo u ovom broju opisali i kao konfiguraciju mjeseca. Taj stroj doista ima brojne mogućnosti, kako one poslovne, tako i zabavne. A ako vam treba i najnoviji model Philips Briliance 109 P 19" monitora s ravnim ekranom i skraćenom cijevi - tu je Pentagram. Za sve je kupljene komponente besplatna ugradnja, a za konfiguracije dobivate 4% popusta.

zola
nova cesta 115
tel. 01/3095-153
trg senjskih uskoka 8
tel. 01/6552-727
popust 5-10%

Imate li PC ili PlayStation, gotovo uvijek zatrebate neku sitnicu. A takve se stvari uvijek mogu pronaći u **Macro-Micru**. Ondje ćete naći pravo obilje tonera, CD medija, uredskog pribora, memorijskih kartica, igraćih palica, a možete napuniti i cartrige za svoj pisač. Od ovog mjeseca ondje možete naći i Xerox crno-bijele pisače i one u boji. Članovi Hacker kluba dobivaju još i 5% popusta.





macro-micro
drenovačka 7
tel. 01/3095-033
popust 5-10%

pentagram
savska 120
tel. 01/6191-694
6191-698
popust 4%

Da, želim se pretplatiti na ○ 6 BROJEVA 180 kn ○ 12 BROJEVA 360 kn HACKER

ime i prezime / naziv tvrtke

ulica i broj

poštanski broj

mjesto

Način plaćanja

uplatom na žiro račun	**30101-601-24095**
svrha doznake	pretplata na časopis Hacker
primatelj	Tisak trgovačko dioničko društvo Slavonska avenija 4, 10000 Zagreb
tel. brojevi pretplate	01/3641-226, 3641-227 *fax* 01/3641-205

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na adresu Tisak *trgovačko dioničko društvo*, Slavonska avenija 4, 10000 Zagreb ili je faxirajte na fax 01/3641-205. Za sva pitanja i informacije nazovite 01/3641-226, 3641-227 **NAPOMENA:** Kopiju uplatnice faksirajte na tel 01/3843-599 ili je pošaljite na adresu Janus PRESS, Majstora Radonje 10/I, 10000 Zagreb, da bismo vam mogli poslati iskaznicu Hacker Cluba. Ukoliko nam ne pošaljete kopiju uplatnice, nećemo vam moći poslati iskaznicu.

MALA ŠKOLA RAČUNALA

virusi

PIŠE I CRTA GORAN STANČIĆ

























goran@agram.com

Druuna nova PC heroina

Nisam siguran koliko je ova vijest odjeknula među gejmerima, *no čini mi se da joj nijedan specijalizirani časopis nije posvetio zasluženu pozornost, stoga ću ostati u uvjerenju kako je ovo svjetska premijera (*smile*) najave nove igre za* PC Morbus Gravis: Druuna

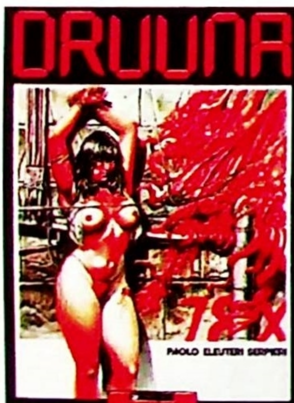
Ako vam se ime Druuna čini poznatim, onda ste zacijelo jedan od onih koji su prije desetak godina imali priliku čitati ovaj izniman strip autora Paola Eleuterija Serpierija, talijanskog slikara figurativca koji je do početka svoje strip karijere za kruh zaradivao predajući slikanje na Institutu lijepih umjetnosti u Rimu i uređujući interijere talijanskih tajkuna. Serpieri je započeo kao crtač vestern stripova, da bi nakon nekog vremena napravio radikalan odmak u tom stvaralaštvu te, kreiravši lik Druune u stripu *Morbus Gravis*, stekao svjetsku slavu. Druuna je jedan od najintrigantnijih likova modernog strip stvaralaštva i mada nije heroina poput Modesty Blaze, njezina je ženstvenost nevjerojatna šaka u oko devastiranom SF/horror svijetu u kojem se radnja priče odvija.



Zoran Žmirić
gandalf@avalon.hr

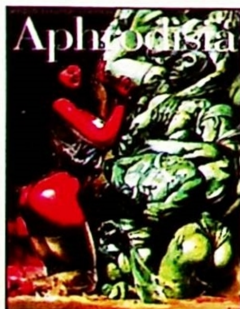
Druuna je djevojka (i te kakva djevojka, fijuuuu) smještena u neveselu budućnost čiji svijet sačinjava golemi asteroid koji pluta svemirom. Druunin ljubavnik Šastar jedan je od voda pokreta otpora protiv vlasti koju čine svećenici, robotizirani zakukuljeni gospodari koji kontroliraju cijeli svijet kojim hara teška zarazna boleština pretvarajući ljude u monstrume. Šastar oboljeva i jedina mu je šansa za spas Druuna, koja se pod svaku cijenu mora dočepati spasonosnog seruma koji bi mu barem nakratko produžio život - dok ne završi svoju misiju organiziranog ustanka. Šastarova sudbina je neizbježna, a Druuni, veseloj i mirnoj djevojci preko noći biva nametnuta nezahvalna uloga ilegalnog borca protiv sustava, a jedino joj je oružje oštar um i prekrasno tijelo koje nemilice koristi u ostvarenju svojega cilja.

Lik Druune predočava nam Serpierievu viziju fantastike u kojoj je ljudsko biće postojano i svevremeno, čovjek svakidašnjice bačen u ralje apsurdnog i destruktivnog svijeta. Nakon stripa o Druuni i njezinoj borbi u kojoj pokušava spasiti voljenog čovjeka i svoj svijet, Serpieri upravo nadgleda projekt povjeren tvrtki Artematica, inače čarobnjacima na polju interaktivnosti koji su započeli s radom na prebacivanju Druune u PC igru. 3D grafika animirana motion capture sustavom i visoko kvalitetni Dolby Surround AC3 soundtrack dovoljno su početno obećanje koje bi trebalo barem donekle potvrditi hrabre najave iz redova Serpierievog tabora. Računajući na predimenzioniranost Morbus Gravis svijeta te golemog broja likova koji su ključni elementi odnosa lika Druune i radnje priče, već sada je jasno da će igra debelo iskoristiti sve blagodati koje nudi DVD obećavajući ujedno visoko kvalitetnu produkciju. Početak izrade igre *Morbus Gravis: Druuna* izazvao je gundanje koje se ponajprije odnosi na pokušaj da se zgrne novac dok svjetom igara haraju ženski likovi. Osobno držim da je usporedba Druune s jednom Larom Croft više nego očajnički pokušaj zavidne konkurencije da ocrni ovo kultno strip ostvarenje. Napomenimo da je Druuna kao lik kreirana daleko prije Lare. Aludirati na izazovan izgled također je glupo jer Lara sa svojom uprtnjačom na leđima i kratkim hlačicama pokraj zrele Druune izgleda kao osmoškolka. Neizbježan detalj čini i ženski ponos, no već na prvi pogled vidi se da Larin grudnjak Druuni može poslužiti kao krojački naprstak protiv iglenog uboda, a da ne spominjem kako je Lara totalno neproporcionalna, dok je Druuna ipak remek-djelo jednog slikara. Priča Tomb Raider igre mogla bi se svesti na dvije stranice cijelog opusa Druune koji sadrži šest velikih strip albuma, stoga usporedbe jednostavno nisu prihvatljive. S obzirom na veličinu i snagu Morbus Gravis priče, ostaje pitanje kojem će žanru pripasti čast da ugosti Druunu jer razvojni tim o tom zasad mudro šuti. Dovoljno duboko da bude avantura, ali i dovoljno opsežno, s velikim brojem karizmatičnih likova da bude RPG. Što god na koncu ispalo, vjerujem da greške neće biti jer s Druunom jednostavno ne možeš pogriješiti.

















Budite obaviješteni,

primajte e-mail poruke

gdje god se nalazili

091

nova GSM mreža



GSM

www.vip.hr

Besplatna aktivacija usluge VIP.internet

od 15.2. do 15.3.2000. za sve pretplatnike VIP GSM mreže.

VIP.internet Vam omogućuje:

neograničen pristup Internetu

korištenje brojnih prednosti e-maila

slanje VIP.tekstualnih poruka putem weba

korištenje u Hrvatskoj i svijetu



Za trajanja promotivne akcije

uređaj Nokia Komunikator možete nabaviti po posebno povoljnoj cijeni u VIP centrima i kod nekih VIP partnera.

Za sve informacije nazovite našu Službu za korisnike na 091 77 00 ili posjetite naše web stranice www.vip.hr.

VIP internet